ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

СТРАНА ИГР

21#246
НОЯБРЬ | 2007

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4 607157 100056 07021

А также:

Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
The Settlers: Rise of an Empire
Enemy Territory: Quake Wars
Soul Calibur Legends
Периметр 2
SimCity DS

РЕПОРТАЖ

Tokyo Game Show 2007:

Итоги выставки

ОБЗОР

Halo 3

Как заработать $170 миллионов за один день?

ОБЗОР

Half-Life 2: The Orange Box

ТЕМА НОМЕРА

Project Gotham Racing

Тур по Санкт-Петербургу с русскоязычным гидом

2 ПОСТЕРА | НАКЛЕЙКА | УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК | 192 СТРАНИЦЫ | 100+ ИГР В НОМЕРЕ

СТРАНА ИГР

Основан в 1996 году

НОЯБРЬ #21(246) 2007

Всем привет!

В начале ноября в России официально поступает в продажу Xbox 360. Помимо очевидных для геймеров преимуществ (нормальная гарантия, русская инструкция, DVD пятой зоны, локализованные игры), есть и еще одно, которое касается, прежде всего, прессы. Если консоль в России есть, то это означает, что журналы, пишущие о ней, получают специальную версию приставки, на которой запускаются бета-версии игр. И для работы над материалами по ним нам не придется специально ездить в офис к разработчикам за тридевять земель.
Первой пришла в Россию Sony еще во времена PS one. Затем ей были запущены и довольно серьезно поддерживались PS2, PS3 и PSP. Также легально завозились GameCube и GBA, хотя серьезно Nintendo появилась у нас на рынке лишь во времена DS и Wii. Лишь первая Xbox продавалась исключительно «серая» – то бишь, завозились консоли, произведенные для других европейских стран. Теперь, с появлением специального отделения российского Microsoft, занимающегося приставками, сломана последняя стена между нашим и мировым игровыми рынками.
Следующий, без сомнения, важный шаг – массовая локализация игр для консолей. В интервью «Стране Игр» Дэвид Ривз, президент Sony Computer Entertainment Europe, подтвердил, что его компания усилит присутствие на нашем рынке. Как именно усилит – пока сказать сложно. Логично, чтобы хотя бы каждая вторая приличная игра поступала в продажу у нас на русском языке, и крайне желательно – одновременно с европейским релизом. До сих пор локализации выходили эпизодически (две-три в год!), и в основном по играм от самой Sony. И, боюсь, голубая мечта российских фанатов консолей – официальный перевод Final Fantasy – вряд ли сбудется в ближайшие несколько лет. Быть может, на PlayStation 4?

Константин Говорун, главный редактор



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Александр Трифонов	operf1@gameland.ru	зам. главного редактора
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Игорь Сонин	sonin@gameland.ru	редактор
Вера Серпова	serpova@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Антон Большаков	bolshakov@gameland.ru	редактор рубрики «Железо»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Александр Глаголев	glagol@gameland.ru	литературный редактор

DVD

Виктор Бардовский	bardovsky@gameland.ru	выпускающий редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	ответственный редактор
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Олеся Дмитриева	dmitrieva.o@gameland.ru	дизайнер
Динара Шаймарданова	shaimardanova@gameland.ru	верстальщик
Сергей Цилюрик	td@gameland.ru	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	координатор игровой группы
Телефон:		(495)935-7034 (342)

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель проекта

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Анастасия Леонова	leonova@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Плющев	pluschev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	ladyzhenskiy@gameland.ru	редакционный директор
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Dmitry Pluschev	pluschev@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров Цена свободная



В НОМЕРЕ

Отличить хорошую игру от плохой легко. Но чем выше уровень, тем сложнее ощутить грань, за которой игра оказывается в другой категории. Отличная игра отличается от очень хорошей игры, на первый взгляд, незначительными мелочами. И чем дальше, тем эти мелочи – неочевиднее. И совсем тяжело становится, когда приходится оценивать отличную игру, которая стала продолжением очень хорошей игры.

20

Project Gotham Racing 4

ВЕРХОМ НА ЖЕЛЕЗНОМ КОНЕ ПО НОЧНОМУ ПИТЕРУ



CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

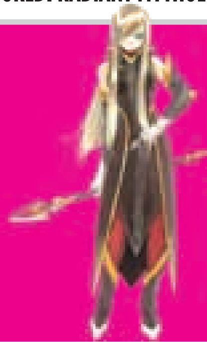
ВОЗВРАЩЕНИЕ ДОМОЙ.

36

TALES OF THE WORLD: RADIANT MYTHOLOGY

СЪЕЗД ГЛАВНЫХ ГЕРОЕВ.

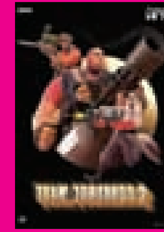
128



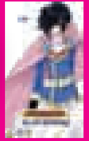
КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: HALO 3 И TEAM FORTRESS 2
НАКЛЕЙКА: TALES OF THE WORLD: RADIANT MYTHOLOGY









BUNGIE STUDIOS: ИСТОРИЯ ОДНОГО ВОСХОЖДЕНИЯ — СПЕЦ

КАК РОСЛИ И РАЗВИВАЛИСЬ СОЗДАТЕЛИ СЕРИАЛА HALO.



70

TOKYO GAME SHOW 2007: ИТОГИ — СПЕЦ

ЧЕМ ЖИВЕТ ЯПОНСКАЯ ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ?



76

ЛОКАЛИЗАЦИИ EA — ИНТЕРВЬЮ

КАК ELECTRONIC ARTS ЗАСТАВЛЯЕТ ГЕРОЕВ ИГР РАЗГОВАРИВАТЬ ПО-РУССКИ?



88

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ



ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ

HALO 3 ХИТ!?

САМАЯ УСПЕШНАЯ ИГРА В МИРЕ.



94

HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX ХИТ!

ПЯТЬ ХИТОВ В ОДНОЙ КОРОБКЕ.



100

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS ХИТ!

ПОЧУВСТВУЙ СЕБЯ СТРОГГОМ.



114

PC

PS3

DS

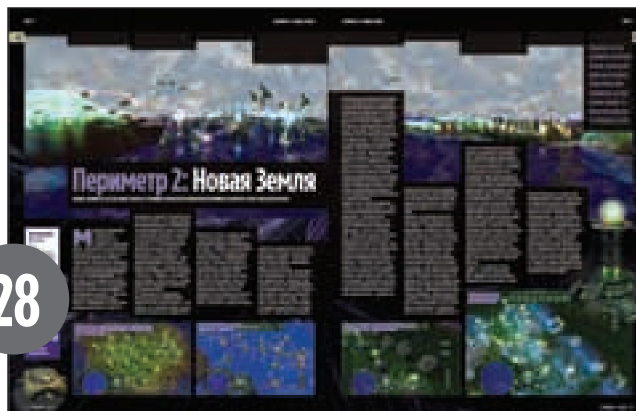
PSP

Wii

XBOX 360

ПЕРИМЕТР 2 ХИТ!?

ПРОДОЛЖЕНИЕ ТЕРРАМОРФИНГОВОЙ СТРАТЕГИИ.



28

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

НАШ ПОДХОД

Игры – во всяком случае, некоторые – можно считать образчиками нового вида искусства, которое рождается на наших глазах. Еще это индустрия с многомиллиардными оборотами, которая по прибыльности уже догоняет кинематограф, и развлечение, интересное как детям, так и взрослым. Мы любим игры, уважаем их создателей, рады поделиться с вами знаниями и дать совет о покупке диска или приставки.

ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Мы рассказываем об играх не только для PC, но и для всех современных приставок (они же «консоли»). Если вы не в курсе, то приставки – это устройства, предназначенные специально для игр и не совместимые с PC и между собой. Поэтому при чтении статьи обязательно обращайте внимание на то, о какой именно платформе идет речь. На данный момент актуальны PlayStation 2, GameCube, Xbox, PlayStation Portable, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. При этом Nintendo DS может запускать картриджи от Game Boy Advance, PlayStation 3 – диски от PlayStation 2, Xbox 360 – от Xbox, Nintendo Wii – от GameCube. Все вышеперечисленные приставки (кроме первой Xbox) официально представлены в России.

В ретро-разделе мы также изредка рассказываем о старых платформах – NES (в России была известна как «Денди»), Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation и других.

Наконец, мы не освещаем игры для КПК, PC под управлением Linux и других альтернативных ОС, мобильных телефонов и Apple Mac.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

В соответствии с мировой практикой, мы выделяем одиннадцать основных жанров или категорий игр. Это action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports и strategy. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем через точку. Например, action.platform или racing.kart. Если есть возможность еще точнее определить подвид игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, shooter.first-person.sci-fi и action.platform.2D – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный боевик-платформер соответственно. В терминологии используются только англоязычные названия, поскольку русские аналоги в большинстве случаев отсутствуют. В некоторых случаях наши жанры отличаются от общепринятых. Тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG. Мы используем термин role-playing.tactical. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр action-adventure.freeplay. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heavy Metal Geomatrix), мы ввели жанр fighting.4x.
Изредка встречаются игры смешанных жанров. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемыми и равноправными частями игры. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМ

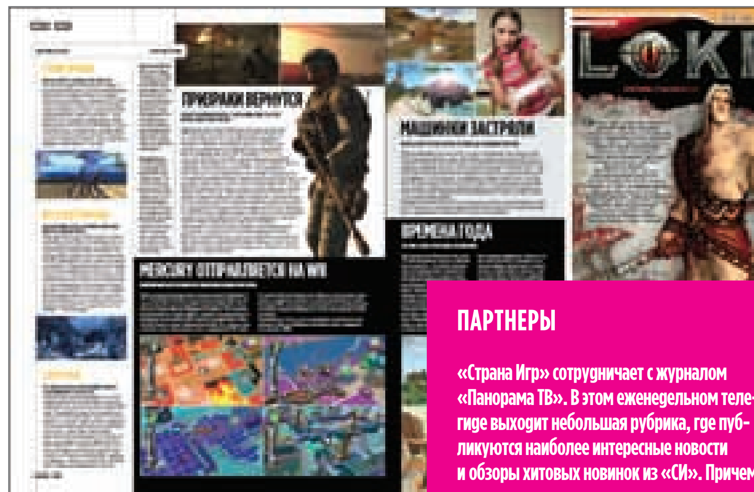
PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ ДЕМОТЕСТ В РАЗРАБОТКЕ
ОБЗОР ДАЙДЖЕСТ ОНЛАЙН

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ

1 - PC
2 - PS2
3 - PS3
4 - Xbox
5 - Xbox 360
6 - GBA
7 - Nintendo DS
8 - PSP
9 - GameCube
10 - Wii



ПАРТНЕРЫ

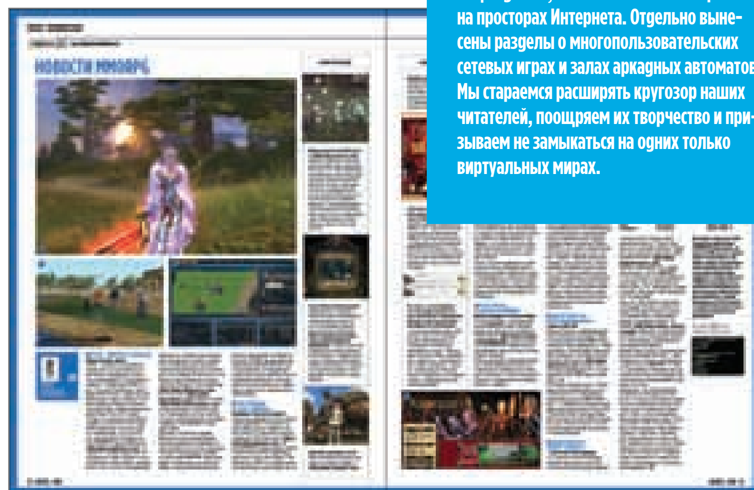
«Страна Игр» сотрудничает с журналом «Панорама ТВ». В этом еженедельном телегиде выходит небольшая рубрика, где публикуются наиболее интересные новости и обзоры хитовых новинок из «СИ». Причем попадают они туда зачастую еще до поступления нашего номера в печать. «Панорама ТВ» содержит полную телепрограмму и развлекательные материалы о кино и телевидении. Купить журнал можно в Волгограде, Екатеринбурге, Казани, Нижнем Новгороде, Новосибирске, Перми, Омске, Ростове-на-Дону, Самаре, Уфе и Челябинске.





НА ДЕСЕРТ

Большинство геймеров увлекается не только играми. Поэтому наш журнал также пишет о кино, литературе и японских анимационных лентах, которые могут быть интересны нашей аудитории. Рубрика «Железо» поможет подобрать комплектующие для PC, а «Онлайн» – не потеряться на просторах Интернета. Отдельно вынесены разделы о многопользовательских сетевых играх и залах аркадных автоматов. Мы стараемся расширять кругозор наших читателей, поощряем их творчество и призываем не замыкаться на одних только виртуальных мирах.



ASUS®
Rock Solid · Heart Touching

Утонченный дизайн и превосходная производительность

Товар сертифицирован
На правах рекламы



reddot design award
winner 2007

ASUS LS 201

Совершенный дизайн:
- LS 201 оснащен специальным стеклянным покрытием с твердостью 9 H, защищающим экран от царапин и пыли – ваш экран всегда будет кристально чистым
- Практичная алюминиевая кольцевая подставка монитора обеспечивает отличную устойчивость
- Толщина экрана с защитным стеклом всего 35 мм

Высокая функциональность:
- Технология ASCR(ASUS Smart Contrast Ratio) обеспечивает высокий уровень контрастности (2000:1) подстраивая параметры при изменении освещенности
- Время отклика 5 мс и яркость 300 nits гарантируют четкое и ясное изображение
- 20” экран и широкий угол обзора делают работу с монитором действительно комфортной
- Разработан и сертифицирован под ОС Windows® Vista™

Превосходное качество изображения:
- Эксклюзивная технология ASUS Splendid Video Intelligence предлагает пользователям 5 режимов быстрой настройки изображения, обеспечивая превосходное качество картинки с яркими, живыми цветами.



стеклянное покрытие
для защиты экрана от царапин и пыли

Splendid Video Intelligence Technology

Всемирная гарантия 3 года | Гарантия ZBD* | Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

www.asus.ru

Дистрибуторы: **Пирит** 974-32-10, OCS 995-25-75, **Тринити Электроникс** www.trinity-el.ru, **Dina Victoria** 681-20-70

* действует не на все модели.

Дилеры: **Москва** (495): ASUS4YOU (495) 518-69-34, Ашан www.auchan.ru, Media Markt www.mediamarkt.ru, Техносила www.technosila.ru, Эльдорадо www.eldorado.ru, Аркис 980-54-07, Белый Ветер – ЦИФРОВОЙ 730-30-30, Кибертроника 504-25-31, НИКС 974-33-33, Санрайз 542-80-70, Сетевая лаборатория 784 64 90, СтартМастер 785-85-55, Ф-Центр 105-64-47, TFK 642-47-29, USN 775-82-02; **С-Петербург** (812): КЕЙ 331-24-77, Компьютерный Мир 333-00-33, Alpha 320-80-70, Эксперт (Северо-Запад) www.expertonline.ru; **Новосибирск:** Техносити (3832) 125-333, НЭТА (3832) 16-33-11; **Владивосток:** DNS (4232) 300-454, А-11 (4232) 20-50-20; **Казань:** Domo (800) 2005-800; **Краснодар:** Интеркрайт (861) 279-09-90, Санрайз (863) 240-11-77; **Ростов-на-Дону:** Иманго (863) 232-47-18; **Воронеж:** РЕТ (4732) 77-93-39; **Уфа:** Форте ВД (3472) 600-000, Кламас (3472) 91-21-12; **Благовещенск:** ALG Soft (4162) 31-96-67; **Волгоград:** ВИСТ (8442) 90–30–30; **Н.Новгород:** Айтион (8312) 63-01-53; **Сургут:** Техноцентр (3462) 24-50-05; **Оренбург:** КС-Центр (3532) 77-47-11 **Хабаровск:** Офисная техника (4212) 22-02-02





Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); Иван «Cicero» Боднар (cicero@k66.ru); Даниил Спардин (dante@gameland.ru)

ОБЗОР НОВОСТЕЙ ИГРОВОГО МИРА

МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОБЗОР ВАЖНЕЙШИХ СОБЫТИЙ ИГРОВОГО МИРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ-ТРИ НЕДЕЛИ. БОЛЕЕ ПОДРОБНО О НЕКОТОРЫХ ИЗ НИХ ВЫ ПРОЧИТАЕТЕ ДАЛЕЕ, В ОСНОВНОЙ ЧАСТИ РАЗДЕЛА «НОВОСТИ».

Мы ждали этого дня почти два года. 1 ноября в продажу в России официально поступает приставка Xbox 360. До сих пор у нас можно было приобрести стандартную европейскую версию, теперь появится специальная русская – с локализованной коробкой, документацией и возможностью проигрывать фильмы на DVD пятого региона. Вернее, целых три – Core, Pro (она же Premium) и Elite. Рекомендованная цена – 10999, 12999 и 17999 рублей соответственно. Также Microsoft переводит два собственных проекта – Project Gotham Racing 4 и Viva Pinata: Party Animals. Эта осень вообще богата на локализации игр для консолей нового поколения. Уже поступила в продажу Sega Rally Revo (PS3), а ближе к концу года появятся Haze (PS3) и Rayman Raving Rabbids 2 (Wii).
Другая важная новость пришла из стана европейской Sony. Компания придумала новую комплектацию PlayStation 3 – с винчестером на 40 Гбайт и… полным отсутствием обратной совместимости с PlayStation 2. Продается это чудо за 399 евро. Старый вариант на 60 Гбайт и с совместимостью пока стоит 499 евро, но он снят с производства, и вскоре в магазинах останется только новый. Информации от российских партнеров Sony пока не поступало, но следует ожидать, что и в нашей стране ситуация будет аналогичной. В результате PS3 будет стоить дороже Xbox 360 Pro, но дешевле Xbox 360 Elite.
Некоторая чехарда творится среди крупных независимых и полунезависимых разработчиков. Bungie Studios, выпустив Halo 3, отделилась от Microsoft и отправилась в свободное плавание. Bizarre Creations (сотрудничала с Microsoft и Sega), отправив в печать Project Gotham Racing 4, была куплена издательством Activision. А буквально перед сдачей этого номера «СИ» пришло известие, что Bioware и Pandemic приобретены Electronic Arts. Что это означает? То, что проекты этих студий (например, Mass Effect) почти наверняка выйдут сразу на нескольких платформах, а не на какой-то одной. Во всяком случае, таков стиль работы как Activision, так и Electronic Arts.
Ну и напоследок: стало известно, что компания «1С» издаст в России PC-вариант знаменитого шутера Gears of War. На Xbox 360, напомню, игра вышла еще год назад и очень помогла приставке занять сильные позиции на рынке. А вот PC-версию Unreal Tournament III столько ждать не придется. В России игра поступит в продажу 13 ноября – даже на три дня раньше, чем в Европе.





Forgotten Realms

Neverwinter Nights 2

Mask of the Betrayer

Продолжение великой игры,
Воскрешение великого Героя!

- Свыше 60 часов одиночной кампании
- 20 классических и новых рас вселенной D&D
- 50 новых заклинаний
- 3 новых класса: Red Wizard of Thay, Spirit Shaman, Invisible Blade
- 60 новых навыков
- Самые живые персонажи со времён легендарной Planescape: Torment
- Дополненная система управления со стратегическим режимом (Strategy Mode)
- Новые области Rashemen и Thay
- Возможность импортировать старого героя или начать всё сначала
- Улучшенная графика, оптимизированный и доработанный движок



www.nwn2.com







OBSIDIAN

BioWare Corp

ATARI

РЕКЛАМА







Настроение!

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитZona" и "Настроение"

www.akella.com



Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ВЫ ВЕДЬ КУПИТЕ ИХ ЕЩЕ РАЗ?

НОВЫЙ СБОРНИК ИГР СЕРИАЛА COMMAND & CONQUER.
Еще до выхода этого номера в продажу Electronic Arts намерена осчастливить американцев PC-антологией The Command & Conquer Saga – выход ее намечен на октябрь. В сборник войдут все представительницы этой линейки: от самой первой C&C 1995 года выпуска до недавней Tiberium Wars. Всего набралось 13 проектов, а попросят за них $49,99. Напомним, EA уже выпускала приуроченный к юбилею сериала сборник The First Decade, в который вошли все те же игры, кроме Tiberium Wars.



КОНВЕЙЕР ПРОДОЛЖАЕТ РАБОТАТЬ

ОБЪЯВЛЕНА ДАТА ВЫХОДА НОВОГО ЭПИЗОДА SAM & MAX.
Telltale Games заявила, что подписчики GameTap скачают первую серию Sam & Max Set Season Two уже 8 ноября, а остальные игроки – на следующий день. Эпизод, открывающий новый сезон, называется Ice Station Santa: противостоять Сэму и Максу будет Old Saint Nick (Старый Святоша Колян в вольном переводе). Создатели обещают взять все лучшие особенности первого сезона и развивать их. Выход второй серии намечен на 10-11 января 2008 года.

ПОПУЛЯРНАЯ ‘ОЛОГИЯ ДЛЯ ЮНЫХ ‘ОЛОГОВ

В РАЗРАБОТКЕ ТРИ ИГРЫ ДЛЯ WII И DS.
Серия детских энциклопедий ‘Ology от издательства Templar хорошо известна в США и Англии. Каждое издание оригинально оформлено: то как судовой журнал, то как дневник ученого, то как псевдоучебник. Всего выпущено пять книг, но лишь по трем (Pirateology, Wizardology и Dragonology) Codemasters сделают игры для Wii и DS. Версии для Wii будут экшнами, а для DS – интерактивными справочниками. Выход всех проектов намечен на вторую половину 2008.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Анонсирована Advance Wars: Days of Ruin для DS. Nintendo обещает выпустить ее в Европе уже в этом году.

Paradox Interactive, создательница Europa Universalis и Hearts of Iron, объявила о разработке новой глобальной стратегии. Europa Universalis: Rome будет посвящена Древнему Риму и выйдет во втором квартале 2008 года.

SNK Playmore анонсировала два файтинга для PS2: King of Fighters XI и NeoGeo Battle Coliseum. Обе игры должны выйти этой осенью.







КРАТОС НА PSP

GOW:COO SE:BOADD – ЖУТКОВАТАЯ АББРЕВИАТУРА, ОТЛИЧНАЯ ИГРА.

Порой разработчики дают своим детищам какие-то совершенно невообразимые, шокирующие длиной названия – взять хоть God of War: Chains of Olympus Special Edition: Battle of Attica Demo Disc. Так окрестили демоверсию God of War для PSP, которая выйдет ограниченным тиражом и доберется исключительно к тем, кто заказал ее заранее. В ней представлен первый уровень грядущего экшна. Начинается действо на крышах прибрежных домов; Кратос отбивается от персов, прибывших в Аттику целым флотом. Как только он одолеет последнего солдата, то побежит к баллисте – топить вражеские суда. После спартанец прыгает через дыру в крыше в зал, где его снова ждут персы, а за дверью топчется циклоп. Завершает парад-алле василиск. Рептилия дышит огнем и умирать не торопится – удирает до того, как Кратос успевает нанести ей последний удар. Герой же продолжает биться с персами. Встреченный вражеский военачальник умело уклоняется от ударов, а главное – вызывает Ифрита, который бьет молотом так, что мало не покажется. Разобравшись с воеводой, мы – о чудо! – получаем в арсенал эту магию. В финале предлагается обстрелять из баллисты недобитого василиска, попутно расправляясь с захватчиками, которые так и рвутся защитить «питомца». Итак, перед нами все тот же God of War. Все приемы достались «карманной» представительнице сериала в наследство от старших родственников, хотя разработчики добавили и парочку новых. Единственное принципиальное отличие в управлении заключается в том, что для кувырков надо зажимать L и R и крутить аналоговый стик (на PS2 за это отвечал правый джойстик).
Выход игры в Штатах намечен на 4 марта 2008 года.

НЕРЕАЛЬНЫЕ СВОДКИ

ДВЕ ПЛОХИХ И ОДНА ХОРОШАЯ НОВОСТЬ ОБ UNREAL TOURNAMENT 3.

«В Unreal Tournament 3 не будет межплатформенного мультиплеера», – заявил президент Epic Games, Марк Рейн (Mark Rein). Он сослался на то, что сейчас слишком сложно отслеживать всевозможные коды и взломы, к которым могут прибегнуть пользователи PC. Вдобавок постоянно скачивать апдейты, которые еще и должны пройти проверку на консолях, будет неудобно самим геймерам. Однако Рейн не уточнил, смогут ли владельцы разных версий посоревноваться в будущем, когда вопрос с читами разрешится. А еще UT3 выйдет на PS3 с опозданием: лишь в первом квартале 2008 (против 16 ноября для PC-версии).
Наконец, Epic Games поразила нас чудесами оптимизации, обнародовав минимальные системные требования UT3: одноядерный процессор 2 ГГц, 512 Мб оперативной памяти и видеокарта уровня Radeon 9600 и NVIDIA 6200. Надеемся, что при такой конфигурации игра не будет тормозить.





ХИТРЫЙ СЕТЕВОЙ РЕЖИМ KANE & LYNCH

СМЕСЬ TEAM DEATHMATCH И КООПЕРАТИВНОЙ ИГРЫ.

Появились сведения об одном из многопользовательских режимов Kane & Lynch: Dead Men. Он называется Fragile Alliance и предлагает схему: команда (до восьми человек) играет сообща против копов и выполняет какое-либо задание (например, ограбить банк и быстро смыться). По уровню разбросана добыча – игровая валюта, на которую покупается снаряжение. В конце каждого раунда награбленное делится поровну между выжившими гангстерами, так что дойти до конца живым (не рисковать ради напарника своей шкурой, где-то переждать или ударить) – важная задача. Можно и убить подельников в конце уровня, чтобы сорвать куш. Вот только совсем уж обособиться не выйдет: как учит Kane & Lynch, нельзя доверять никому, но надо уметь работать в команде. Если вы пакостите своим же партнерам, на вас повесят огромную оранжевую метку «Предатель». Воспитание через коллектив, так сказать. А еще ваше имя будет видно через стены противникам, что, согласитесь, несколько неудобно. Ну и, конечно же, жертва изменника получит награду, если отомстит обидчику. Представляете теперь, каково было Бруту или Иуде? Павшие в бою товарищи встают на сторону копов. В дележе они, разумеется, уже не участвуют, но зато получают десять процентов от всего лута, что подберут в своем новом амплуа. Стимул перебить бывших подельников очевиден: чтобы тем не досталась добыча, коли уж вы с ней пролетели.
Все это звучит очень заманчиво, и мы ждем не дождемся 23 ноября, когда игра выйдет на PC, PS3 и Xbox 360.

НОВЫЙ ШУТЕР ДЛЯ PS3, XBOX 360 И PC

CONFLICT: DENIED OPS ВЫЙДЕТ В ПЕРВОМ КВАРТАЛЕ 2008.

По версии парней из Pivotal Games, авторов Conflict: Denied Ops, дела в Венесуэле совсем плохи: харизматичного Уго Чавеса свергли, а страна погрузилась в хаос гражданской войны. В обстановке строжайшей секретности США отправляет в Венесуэлу двух ЦРУшников: снайпера и пулеметчика (любопытный выбор, ничего не скажешь). Как вы уже догадались, в армии шутеров о двух бойцах (Kane & Lynch, Army of Two и прочие) пополнение. Можно играть с другом в кооперативном режиме, а можно и в одиночку: тогда вы сможете переключаться между напарниками прямо по ходу игры. Отдавать приказы управляемому AI товарищу, разумеется, не возбраняется. Как подсказывает специализация бойцов, один будет нападать, а другой – прикрывать. Так же обстоят дела и с транспортными средствами (танки, вертолеты и не только): один геймер будет управлять, а другой – стрелять. Прямо разделение труда по Марксу.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ВЕСЕЛАЯ ПЛАНИМЕТРИЯ

ГОТОВИТСЯ ИГРА ДЛЯ WII WARE.
Молодая студия Medaverse работает над экшном Gravitronix для службы Wii Ware. Сыграть в него смогут до восьми человек одновременно. Известно, что все действо развернется на одном экране, а геймплей будет крутиться вокруг различных геометрических тел: снарядов, каждый из которых обладает собственной схемой движения. Разработчики обещают «интересную двухмерную физику», что бы это ни значило. Появиться Gravitronix должен в следующем году.



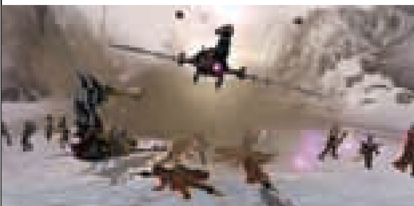
SAMBA DE AMIGO НА WII

NINTENDO ПРЕДЛАГАЕТ ТРЯХНУТЬ МАРАКАСАМИ.
Геймеры со стажем, должно быть, помнят музыкальную игру Samba de Amiga для Dreamcast, контроллеры для которой выглядели как маракасы. В недавно анонсированной версии Samba de Amiga для Wii их, разумеется, заменит универсальный Wiimote. Разработкой займется Gearbox Software, известная нам по сериалу Brothers in Arms. Когда же мы устроим настоящую вечеринку в стиле Wii-латино, остается загадкой.



НОВЫЙ ADD'ON К WARHAMMER 40,000 НА ПОДХОДЕ

ДАВАЙТЕ СДЕЛАЕМ ЕЩЕ СОРОК ТЫСЯЧ ШТУК!
THQ и Relic Entertainment анонсировали третье по счету дополнение к стратегии Warhammer 40,000: Dawn of War, которое получит название Soulstorm. В нем мы встретимся с двумя новыми расами; одной из них будут темные эльдары (dark eldar), злобные и жадные до крови. В игре появятся летающие юниты, а также система медалей для сетевых баталий. Выход дополнения намечен на весну 2008.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction не появится на прилавках 23 октября, как было обещано ранее. Американцы получат игру на неделю позже заявленного, а европейцы – 8 ноября.

Electronic Arts взялись за разработку survival horror Dead Space для PS3 и Xbox 360. Действие происходит в будущем, главный герой Исаак Кларк (Isaac Clarke) отправляется на космический корабль, весь экипаж которого убили пришельцы. Бродить по безлюдному кораблю будем осенью 2008 года.

Saints Row обзаведется продолжением. Выход игры в версиях для PS3 и Xbox 360 намечен на следующий год.





СЕГОДНЯ – GUITAR HERO III, ЗАВТРА – «ЕВРОВИДЕНИЕ»

ПОДРОБНОСТИ ГРЯДУЩЕЙ МУЗЫКАЛЬНОЙ ИГРЫ.

В каждом из нас живет рок-исполнитель, просто ему нужно помочь раскрыться. В этом нелегком деле нам обещает подсобить Guitar Hero III: Legends of Rock, которую европейские обладатели Xbox 360, PS2, PS3, Wii, PC и Mac заполучат 23 ноября. Самое важное отличие новой Guitar Hero от предшественниц – это наличие сетевой игры. Суть остается неизменной, разве что теперь у вас появится живой соперник, что усиливает азарт (кстати, кроме vs-матчей есть и кооперативный режим). Те, кто уже видели Guitar Hero III, уверяют, что никаких «лагов» во время онлайновых поединков не заметили. Сетевой режим предоставляет дополнительные возможности: участвовать в чемпионатах, создать группу (своего рода клан) и соревноваться с другими командами за первое место на доске почета. Устроить совместный концерт владельцам разных платформ не удастся, но вот сервер с данными будет единым. Контроллеры для Wii, PS3 и Xbox 360 будут беспроводными и одинаковой формы. Старую гитару для Xbox 360 несколько изменили: добавили подсветку кнопки Start и удлинили клавиши «струн» (эти нововведения также коснулись Wii и PS3). Кроме того, кнопки на грифе PS3-гитары помечены классическими значками с джойпада, так что разобраться в меню будет проще. Однако контроллер для PS3 связывается с консолью не с помощью Bluetooth, а через USB-приемник, что несколько странно. А владельцы Wii вставят в инструмент Wiimote, что даст дополнительные возможности: от очевидных (использование гироскопов) до необычных (извлечение фальшивых нот с помощью микрофона). PC-геймеров не обделят гитарами (увы, беспроводных не выдадут), но клавиатура также будет поддерживаться.

ТРИ РАСЫ В UNIVERSE AT WAR

ЗЕМЛЯНЕ ОСТАЮТСЯ НЕ У ДЕЛ.

В «СИ»№17 мы уже писали о Universe at War: Earth Assault, упомянув лишь одну расу пришельцев, нападающих на Землю, – Иерархию (Hierarchy). Эти ребята послали на нашу зеленую планету гигантских роботов, чтобы, как заведено, всех уничтожить. За Иерархией прибывают их давнишние враги – разумные машины Новус (Novus). Вдобавок пришельцы пробуждают расу Масари (Masari), тысячелетиями скрывавшуюся под нашими с вами ногами. Так начинается грызня трех фракций. Человечество же не будет играбельной стороной.

Каждая раса сражается совершенно по-разному, как это принято, например, в стратегиях Blizzard. Все Новус объединяются в единую сеть и берут количеством, а Масари существуют за счет одного-единственного ресурса (материи) и делают ставку на мощные, но малочисленные юниты.
Universe at War выйдет на PC и Xbox 360 в январе 2008 года. Напомним, что в сетевой игре «компьютерщики» смогут померяться силами с «консольщиками».



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

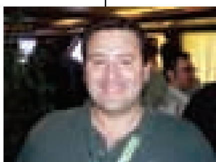
РИЧАРД ГЭРРИОТТ В НЕВЕСОМОСТИ



СОЗДАТЕЛЬ ULTIMA ONLINE СТАЛ ПЕРВЫМ ЧАСТНЫМ КОСМОНАВТОМ-ИССЛЕДОВАТЕЛЕМ.

Когда этот номер «СИ» появится в продаже, Ричард Гэрриотт, который сейчас разрабатывает MMORPG Tabula Rasa, отправится на орбиту Земли, причем путешествие будет не виртуальным, а самым что ни на есть взаправдашним. На борт международной космической станции он прибудет как первый частный исследователь: в планах Гэрриота как инженерные, так и образовательные проекты. Прорваться через тернии к звездам ему помог не только пример отца-астронавта. «Тем, что я смог совершить эту поездку, я во многом обязан успеху созданного мной сериала Ultima», – заявил Гэрриотт. Кто знает, возможно, полет, в свою очередь, вдохновит его на разработку новых игр?

UNREAL TOURNAMENT 3 НЕ ОБРАСТЕТ ВЕРСИЯМИ ДЛЯ WII



МАРК РЕЙН ПОЯСНЯЕТ ПОЛИТИКУ EPIC GAMES.

Президент компании Epic Games, Марк Рейн, сообщил, что студия не намерена разрабатывать игровые движки для Nintendo Wii. «Это не наш профиль, – заявил он. – Мы специализируемся на сверхсовременной графике нового поколения и выжимаем все возможное из PS3 и Xbox 360. У нас сейчас слишком много дел, и мы не можем себе позволить подобный откат назад». Кроме того, мистер Рейн убежден, что заработать на движке для Wii можно только в том случае, если его купит сама Nintendo.

ОДЕЖКА ДЛЯ WIIMOTE

NINTENDO РАЗДАЕТ БЕСПЛАТНЫЕ ЧЕХЛЫ ДЛЯ КОНТРОЛЛЕРА.

После душераздирающих новостей о том, как пульты Wiimote, вылетая из рук незадачливых владельцев, крушат окна и экраны дорогущих телевизоров, компания Nintendo всерьез задумалась над безопасностью пользователей. Сперва им предлагали более крепкие ремешки для контроллеров, а теперь желающие могут бесплатно получить чехол под названием Wii Remote Jacket, заполнив запрос на официальном сайте. Nintendo обязуется доставлять его (опять же, бесплатно) за 28 дней. Этот же чехол будет отныне прилагаться к каждой консоли Wii.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Снижение цены на PS3 затронет и Японию: версия с жестким диском на 60 Гб отныне обойдется потомкам самураев в 54980 иен, а не 60000, а новенькая модель с диском на 40 Гб обгонит по дешевизне 20-гигабайтную товарку. Ее удастся приобрести за 39980 иен, причем в двух расцветках: стандартной черной и белой (Ceramic White).

Компания NCsoft открыла новую игродельческую студию под названием Carbine Studios в Калифорнии. В ней заняты 17 бывших сотрудников Blizzard, которые работали над такими проектами, как Fallout, City of Heroes и Asheron's Call. Трудиться же они будут над пока не названной MMORPG.

Beeline совместно с Google запустила в сентябре сервис «Карты Google» для мобильных телефонов. Реализован он в формате java-приложения.



МЫ ГОВОРИМ SONY, ПОДРАЗУМЕВАЕМ PLAYSTATION 3?



В CAPCOM ОПРЕДЕЛЯЮТ ПРИОРИТЕТЫ НА СЛЕДУЮЩИЙ ГОД.

В нынешнем году издательство Capcom выпустило куда больше игр для PlayStation 2, чем для PlayStation 3, отказав консоли нового поколения даже в громких эксклюзивах: четвертая часть сериала Devil May Cry обзавелась версиями для Xbox 360 и PC. Делать ставку на мультиплатформенные проекты в Capcom продолжат и впредь, но, по словам Харухиро Цудзимото, президента компании, PS3 восторжествует и над портативной родственницей, и над предшественницей – именно ей будет уделяться львиная доля внимания разработчиков. Как симпатии Capcom распределятся между той же PS3 и Xbox 360, не уточняется.
Тем не менее, на недавней пресс-конференции Nintendo в Токио Capcom анонсировала Monster Hunter 3 для Wii, хотя другие представительницы этого необычайно популярного в Японии сериала выходили исключительно для приставок от Sony, да и третью часть компания сперва обещала преподнести только владельцам PS3. Причина? «Разрабатывать игры для PS3 слишком дорого, – сообщил Кацухико Итии, один из топ-менеджеров Capcom. – Поэтому для Monster Hunter 3 мы предпочли другую платформу». Так что внедрение новой стратегии в жизнь пока осуществляется очень-очень незаметно.

BUNGIE ВЫХОДИТ ИЗ-ПОД ОПЕКИ MICROSOFT

СТОИТ ЛИ БЕСПОКОИТЬСЯ О БУДУЩЕМ СЕРИАЛА HALO?

Лихорадки по Halo 3 не избежала даже Япония, страна, где Xbox 360 традиционно не слишком жалуют. За первую неделю продаж жители островов расхватали 59 тыс. экземпляров игры, обеспечив ей пропуск на вершину чартов. А между тем по Сети поползли первые слухи о том, что создатели Halo из студии Bungie вот-вот вернут себе независимость. Сперва им не очень верили: блоггер под псевдонимом 8bitjoystick утверждал, что сенсационную новость ему сообщил хороший знакомый, который в свою очередь услышал ее от другого хорошего знакомого со связями в Bungie, – согласитесь, рекомендация не самая надежная. Microsoft, владелец студии, поначалу от комментариев воздержалась, но с категорическими опровержениями тоже не спешила. Как выяснилось, не зря. Спустя пять дней после блоггерской записи представители корпорации подтвердили, что Bungie отныне – сама по себе, хотя Microsoft останется одним из акционеров компании и сохранит за собой право на марку Halo, да и будущие проекты разработчиков издать не откажется. В том числе и те, которые будут иметь отношение к приключениям Мастера Чифа: судя по намекам, нас ждет новый сериал. Действие его развернется во вселенной Halo, и помимо Bungie к нему приложит руку Питер Джексон. Кроме того, студия займется оригинальными играми, а платформы Microsoft останутся для нее приоритетными, как сообщил руководитель Bungie, Гарольд Райан.





ДЕШЕВАЯ PS3 ПРИБЫВАЕТ В ЕВРОПУ

СКОЛЬКО СТОИТ ОБРАТНАЯ СОВМЕСТИМОСТЬ С PS2?

К ноябрю цена в 349 британских фунтов (17732 рубля) за PS3 с жестким диском емкостью 60 Гб, а также двумя играми в придачу, станет обыденным зрелищем: начиная с десятого октября, подданные английской королевы (а вместе с ними и остальные европейцы) экономят на консоли 76 фунтов (ранее она стоила 425 фунтов). Главное отличие удешевленного комплекта – к PS3 не прилагается дополнительный контроллер. Вдобавок Sony анонсировала новую модель PS3 с жестким диском на 40 Гб, двумя USB-портами и – внимание – без поддержки обратной совместимости с PlayStation 2. Всем желающим она обойдется в 299 фунтов. Причем тем, кому жизнь не мила без 60 Гб дискового пространства и обратной совместимости, следует поторопиться: эту версию снимают с производства, и когда магазины распродадут последние запасы, свежих поставок уже не будет. Напомним, что в Штатах в августе этого года сложилась похожая ситуация: впрочем, американцам взамен предложили PS3 с диском не на 40, а на 80 Гб. Как сообщил Рэй Макгвайр, исполнительный директор британского отделения Sony, USB-портами и обратной совместимостью пожертвовали для того, чтобы сделать консоль более доступной: именно дешевизны, судя по результатам проведенных компанией опросов, жаждут жители туманного Альбиона. «Конечно, те, кто уже купил PS3 за 425 фунтов, могут почувствовать, что их надули, – сообщил он. – Но это не так: они потратили деньги на то, чтобы раньше остальных насладиться последними технологическими достижениями. Электронные приборы – не недвижимость. Со временем они дешевеют». Кроме того, Рэй заявил, что снижение цены – не попытка перехватить инициативу у Microsoft. По его словам, в Sony руководствовались исключительно результатами социологических опросов.



EA BATTLEFIELD 2 INTERNET INFANTRY CUP 2007

НОЯБРЬ – ВРЕМЯ ОПРЕДЕЛЯТЬ ЧЕМПИОНОВ!

Компания Electronic Arts совместно с порталом www.totalbf.ru сообщает об открытии регистрации на крупнейший интернет-турнир по игре Battlefield 2 под названием Battlefield 2 Internet Infantry Cup 2007. Уже сейчас капитаны команд вовсю подают заявки на форуме сайта www.battlefield2.ru об участии в состязании. Турнир пройдет в классическом формате 4x4. Чемпионы соревнований помимо отличных звуковых карт Creative X-Fi Fatality и наушников Razer Barracuda, получат чемпионский кубок, а также звание чемпионов России по Battlefield 2 Infantry. Отборочные туры пройдут с 1 по 16 ноября, а финал турнира состоится 18 ноября 2007 года.

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

MONOLITH SOFT НЕ ДРЕМЛЕТ

НОВАЯ RPG ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ XENOSAGA ВЫЙДЕТ НА DS.
В апреле компания Nintendo приобрела контрольный пакет акций студии Monolith Soft, ответственной за сериалы Xenosaga и Baten Kaitos, а на октябрьской пресс-конференции представила публике новый проект разработчиков: ролевую игру Soma Bringer для Nintendo DS. Подробности сюжета и особенности боевой системы пока не разглашаются, зато в Nintendo на радость меломанам уточнили, что саундтреком займется Ясунори Мицуда.

FIRE EMBLEM СНОВА СТАНЕТ КАРМАННОЙ

NINTENDO ВОЗРОЖДАЕТ САМУЮ ПЕРВУЮ FIRE EMBLEM ДЛЯ NES НА DS.
Стратегические RPG сериала Fire Emblem в последние годы не гостят на портативных платформах: сперва вышла Fire Emblem: Path of Radiance для GameCube, а вслед за ней последовала Fire Emblem: Radiant Dawn для Nintendo Wii. Традицию нарушит Fire Emblem DS – римейк оригинальной Fire Emblem для NES. На родине ее обещают издать в 2008 году и, как водится, про западный релиз пока молчат.



ПОХИЩЕННЫЕ ЛЮДИ И СИНИЕ ДРАКОНЫ

АНОНСЫ ОТ MISTWALKER.
На двухэкранной консоли от Nintendo (пусть и только в Японии) уже появилась первая RPG от Хиронобу Сакагути и студии Mistwalker – Archaic Sealed Heat, и разработчики намерены поддерживать платформу и впредь. Для DS они создадут еще два ролевых проекта – Away: The Kidnapped People и Blue Dragon DS. Раскрывать сюжетные интриги и делиться подробностями в Mistwalker, как и раньше, не торопятся, но томиться в ожидании геймерам придется недолго: первая игра выйдет в стране самураев 31 января 2008 года, а вторая – в марте 2008 года.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Компания Marvelous Interactive в пятый раз за историю сериала Harvest Moon предоставит владельцам Nintendo DS возможность выпалывать сорняки и поливать грядки: новый выпуск фермерского симулятора, Harvest Moon: Sun and Friends, выйдет в Японии уже этой зимой. Переберется ли он за океан, пока неизвестно.

Компания Square Enix спешит обнадежить европейских поклонников, чтобы те не завидовали американцам: Final Fantasy XII: Revenant Wings для DS доберется до них пусть и не 20 ноября, как в Штатах, но уже «в начале 2008 года».

Nintendo анонсировала новую тактическую RPG для DS под названием Eternal Chronicle. Разработчик – студия PAON.



DISGAEA 3

КАК ОБСТОЯТ ДЕЛА У СЕРИАЛА DISGAEA?

В ЕВРОПЕ ЕЩЕ НЕ УВИДЕЛИ DISGAEA ДЛЯ PSP, А В ЯПОНИИ УЖЕ ДЕЛАЮТ DISGAEA ДЛЯ DS.

Первые скриншоты Disgaea 3 для PS3 подтвердили, что технические возможности консолей нового поколения – недостаточно сильное искушение для компании Nippon Ichi: внешне третья часть мало чем отличается от предшественниц. Тем не менее, Sony не собирается карать создателей за принципиальный отказ от современной графики, нехватку сетевых сражений или отсутствие скачиваемого контента: в Японии игра выйдет, как еще раз подтвердил один из сотрудников американского отделения Nippon Ichi, редактор перевода Феникс Сполдинг (Phoenix Spaulding), в интервью сетевому порталу gamasutra.com. А вот увидят ли ее на Западе, пока неизвестно. Ситуация прояснится, когда начнется работа над локализацией и новинку представят на суд региональных представительств Sony.
Вдобавок мистер Сполдинг сообщил, что сериал Disgaea в ближайшем будущем переберется и на другие платформы: вариант с Disgaea для Wii пока лишь рассматривается, но работа над Disgaea для DS уже ведется.

SQUARE ENIX ПОДДЕРЖИВАЕТ WII WARE

...И ГОТОВИТ НОВУЮ FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES.

Компания Square Enix не отстает от издательства Marvelous, чей будущий симулятор, King Story для Wii, посвящен не фермерским, а королевским хлопотам. Создавать и опекать королевства при помощи Wiimote геймеры смогут и в Final Fantasy Crystal Chronicles: The Young King and The Promised Land, «онлайновой странностроительной RPG». Сюжетно она продолжит историю, начатую в оригинальной FFCC (GameCube): «юный король» из подзаголовка остается без подданных и владений из-за всемирной напасти, Миазмы, но благодаря силе кристаллов, получает шанс возродить родное государство. Сценарием займется Мотому Торияма (сейчас он работает также над Final Fantasy XIII), саундтреком – Куми Таниока, бессменный композитор сериала. В Японии игра появится в марте 2008 года и будет распространяться через службу Wii Ware по цене в 1500 пойнтов.



Хит-парады

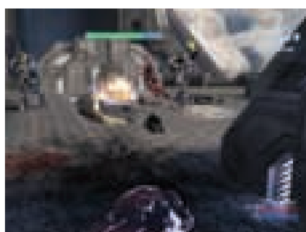
САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

Главное событие недели – выход Halo 3. Результат – предсказуемое лидерство на американском и европейском фронтах, попадание в российскую десятку и даже почетное третье место в Японии с 60 тысячами проданных экземпляров. В Америке же, где количество разошедшихся по рукам Halo 3 уже к 29 сентября превысило два с половиной миллиона штук, Xbox 360 все равно не смог обойти Nintendo DS по недельным продажам. Stranglehold, ураганный боевик от Джона Ву, захватил лидерство в PC-чартах «Союза», однако напрочь отсутствует в консольных. Впрочем, в хит-параде Xbox 360 аж две ипостаси BioShock, причем продажи коллекционной версии превосходят продажи обычной. В Японии вообще сложилась любопытнейшая ситуация: лидеры чарта уже три недели занимают верхние две строчки, зато все остальные позиции – сплошь новинки. У MGS: Portable Ops Plus, впрочем, есть уважительная причина быть столь низко: это ее вторая неделя в чарте. Суммарные продажи add-on'а к карманным похождениям Биг Босса составили 150 тысяч копий.



Far Cry Instincts Predator
ПЛАТФОРМА: XBOX 360

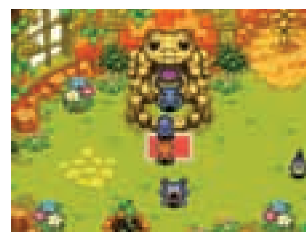
Европейский хит-парад

впервые попала	1	Halo 3	Microsoft
впервые попала	2	FIFA 08	Electronic Arts
опустилась	3	MySims	Electronic Arts
опустилась	4	Tiger Woods PGA Tour 08	Electronic Arts
впервые попала	5	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ
поднялась	6	More Brain Training from Dr. Kawashima: How Old is Your Brain?	Nintendo
впервые попала	7	Sega Rally	Sega
опустилась	8	Super Paper Mario	Nintendo
поднялась	9	Transformers: The Game	Activision
опустилась	10	Wii Play	Nintendo

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии

не изменилась	1	Pokemon Mystery Dungeon 2: Time / Darkness Exploration Team	Nintendo	DS
не изменилась	2	Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix	PSP
впервые попала	3	Halo 3	Microsoft	X360
впервые попала	4	Tamagotchi Connection: Corner Shop 3	Namco Bandai	DS
впервые попала	5	Metal Gear Solid: Portable Ops Plus	Konami	PSP
впервые попала	6	Yu-Gi-Oh GX: Tag Force 2	Konami	PSP
впервые попала	7	Bleach: Blade Battlers 2nd	Sony	PS2
впервые попала	8	The Legend of Heroes: Sora no Kiseki FC	Falcom	PSP
впервые попала	9	Pachislot Series Vol 11: CR Neon Genesis Evangelion	D3	PS2
впервые попала	10	Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus	Sega	PS2

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

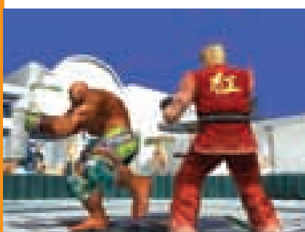
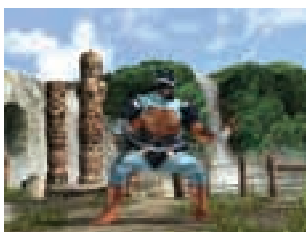
Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ».
Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.gamepost.ru).

Обозначения

- игра поднялась в хит-параде
- игра опустилась
- впервые попала
- позиция не изменилась

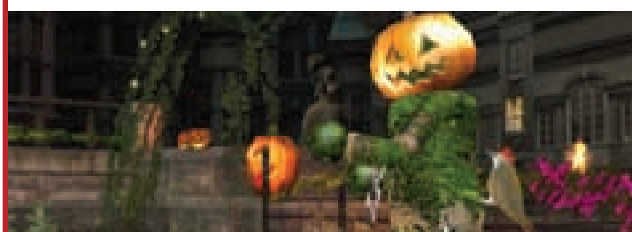
PS2 (GamePark)

поднялась	1	Tekken 5
не изменилась	2	Killzone (русская версия)
опустилась	3	Gran Turismo 4
не изменилась	4	God of War II (русская версия)
поднялась	5	God of War
впервые попала	6	Ratchet and Clank 3
поднялась	7	Call of Duty 2: Big Red One
опустилась	8	Pro Evolution Soccer 6
поднялась	9	Гарри Поттер и Орден Феникса (русская версия)
опустилась	10	Transformers: The Game

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PSP (GamePark)

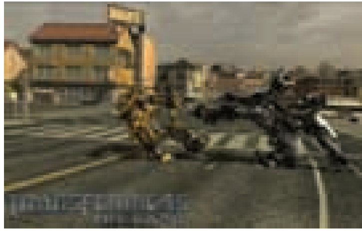


поднялась	1	Tekken: Dark Resurrection
опустилась	2	Grand Theft Auto: Vice City Stories
не изменилась	3	Loco Roco (русская версия)
не изменилась	4	Killzone: Освобождение (русская версия)
поднялась	5	Pursuit Force
опустилась	6	Рататуй
опустилась	7	Пираты Карибского моря: На краю света (русская версия)
опустилась	8	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
поднялась	9	Call of Duty: Roads to Victory
поднялась	10	Transformers: The Game

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

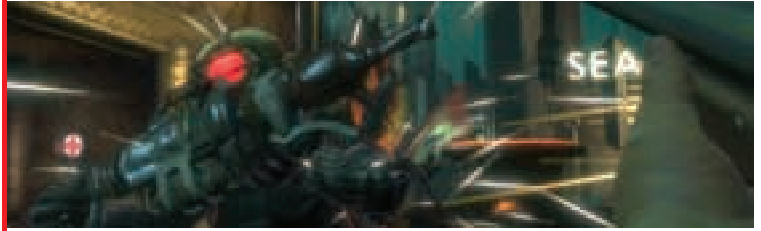
PS2





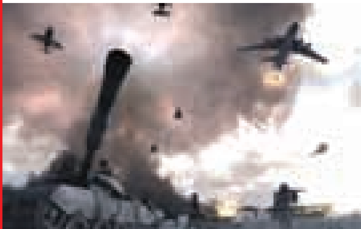
1. Transformers: The Game
2. Гарри Поттер и Орден Феникса
3. Gran Turismo 4
4. Tekken 5
5. God of War
6. Spider-Man 3
7. Hitman: Triple Hit Pack
8. Killzone
9. God of War 2
10. Call of Duty 3

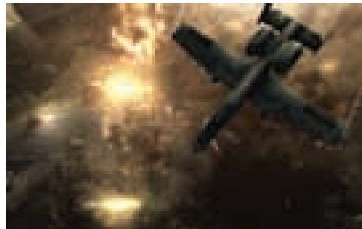
Xbox 360



1. BioShock Collector's Edition
2. BioShock Steelbook Edition
3. Far Cry Instincts Predator
4. Gears of War
5. Crackdown
6. Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2
7. Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent
8. Call of Juarez
9. Halo 3
10. Transformers: The Game

PC (Box)





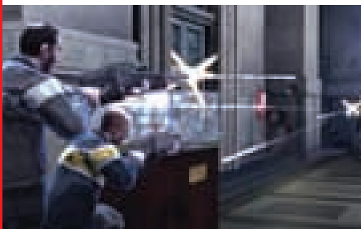
1. World in Conflict (русская версия)
2. Stranglehold
3. Medieval 2: Total War Kingdoms
4. The Sims 2 (русская версия)
5. The Sims 2: Времена года
6. The Sims 2: Питомцы
7. Гарри Поттер и Орден Феникса (русская версия)
8. The Sims 2: Каталог – Стиль H&M
9. World of Warcraft
10. World of Warcraft: The Burning Crusade

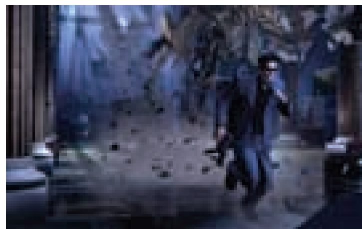
PS3



1. Ninja Gaiden Sigma
2. The Darkness
3. Call of Duty 3
4. Full Auto 2: Battlelines
5. Рататуй
6. Resistance: Fall of Man
7. Transformers: The Game
8. Virtua Fighter 5
9. Def Jam: Icon
10. F.E.A.R.

PC (Jewel)





1. Stranglehold
2. Overlord
3. Need for Russia: Сделано в СССР
4. Loki
5. Корсары 3: Сундук мертвеца
6. Кодекс войны
7. Нэнси Дрю: Призрак в гостинице
8. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
9. Антология Counter-Strike 1
10. Трансформеры

Nintendo (DS и Wii)





1. Spider-Man 3 — DS
2. Nintendogs: Dachshund & Friends — DS
3. New Super Mario Bros. — DS
4. Meet the Robinsons — DS
5. Гарри Поттер и Орден Феникса — DS
6. Рататуй — DS
7. Rayman Raving Rabbids — Wii
8. Resident Evil 4: Wii Edition — Wii
9. Пираты Карибского моря. На краю света — Wii
10. Рататуй — Wii

PSP

1. Tekken: Dark Resurrection
2. Transformers: The Game
3. Рататуй
4. Гарри Поттер и Орден Феникса
5. Worms: Открытая война 2
6. Скуби Ду! Кто за кем следит?
7. Shrek the Third
8. Sonic Rivals
9. Grand Theft Auto: Vice City Stories
10. Worms: Открытая война

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».





ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ 8.5

ПЛЮСЫ
Графика впечатляет, погодные эффекты не только отлично выглядят, но и на игру влияют, гоночный парк заметно обогатился за счет мотоциклов.

МИНУСЫ
Возможности мотоциклов и машин не уравновешены полностью, режим карьеры не позволяет переигрывать заезды.

РЕЗЮМЕ
Безупречная гоночная игра: одновременно увлекательная и глубокая, с реальными городами, огромным выбором машин и мотоциклов. Игра, которую нельзя пропустить.

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: Xbox 360
- ЖАНР: racing
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
- РАЗРАБОТЧИК: Bizarre Creation
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 8
- ОНЛАЙН: http://www.bizarrecreations.com/games/pgr4





Автор:
Алексей Барсуков
badger@mail.ru

PROJECT GOTHAM

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ И КАПЛИ ДОЖДЯ НА СТЕКЛЕ

Ребята со странностями

Создатель сериала Project Gotham Racing – ливерпульская студия Bizarre Creations – существует и творит уже давно. Исходное название – Raising Hell Software пришлось сменить по требованию компании Sega, которой оно, видимо, навевало дурные предчувствия. Первый же серьезный проект от Bizarre Creations, Formula 1 для PS One (как можно догадаться, гонка), разошелся внушительным тиражом. Далее судьбой студии стала поддержка запуска новых платформ. Первый блин вышел комом. Нет, конечно, Metropolis Street Racing – игра замечательная во всех отношениях, и в ней появились идеи, которыми до сих пор питается весь сериал Project Gotham Racing. Но выйти одновременно с консолью Dreamcast, для которой она предназначалась, ей было не суждено. Из-за различных задержек MSR только в 2000 году оказалась на прилавках в Европе, а в 2001 году – в США, когда дни приставки были уже сочтены. Расставшись с Sega, студия попала в теплые объятия Microsoft, и ее новое детище, Project Gotham Racing, поступило в магазины одновременно с запуском консоли Xbox, причем очень быстро набрало популярность и заняло второе место по продажам сразу после Halo. Билл Гейтс даже заявил, что PGR – свет его очей и вообще любимая игра.

Конечно, после такой рекомендации продолжение просто-таки напрашивалось. На этот раз его крест назывался Xbox Live. PGR 2 демонстрировала все возможности новой службы, предлагая разнообразные многопользовательские забавы. Например, в нее была включена ставшая культовой Geometry Wars.

На третью часть сериала возлагалась еще более важная миссия – поддержка консоли нового поколения Xbox 360. PGR 3 прекрасно справилась с поручением: критики приняли ее благосклонно, да и результаты продаж оказались весьма неплохими. Прошло два года, Bizarre Creation времени зря не теряла, и четвертая часть уже появилась на прилавках.


Мокрая машина и неон – отличный повод, чтобы продемонстрировать все возможности игрового движка.

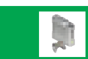

Geometry Wars, мини-игра, впервые появившаяся в PGR 2, все еще с нами и теперь называется Geometry Wars: Waves. По сути это доработанная версия той GW, которая поставлялась в комплекте с PGR 3.

RACING 4

Отличить хорошую игру от плохой – легко. Но чем выше качество, тем сложнее ощутить грань, за которой игра оказывается в другой категории. Отличная игра отличается от очень хорошей игры, на первый взгляд, незначительными мелочами. И чем дальше, тем эти мелочи – неочевиднее. И совсем уж тяжело оценивать отличную игру, которая стала продолжением очень хорошей игры. Сегодня мы проводим тестдрайв новой модели с титулованного конвейера Bizzarre – Project Gotham Racing 4. На этот раз PGR не пришлось запускаться вместе с новой консолью или новым сервисом, как это случалось с каждой предыдущей частью, и создатели получили шанс спокойно перебрать двигатель, провести тщательный техосмотр, отремонтировать и отрегулировать свое детище. Теперь они не были зажаты в тиски суровых дедлайнов, и их не вынуждали толкать вперед прогресс: можно было сосредоточиться на том, чтобы довести свежие идеи до блеска. Легко вообразить, с каким удовольствием представители Bizarre объявили, что PGR 4 выйдет только тогда, когда будет готова. Наконец-то они смогли позволить себе такую роскошь. Изменений не так много, но упрекнуть создателей язык не поворачивается – оригинал и без того был весьма хорош. Открытий мы не ждем, а заглянуть под капот новой сверкающей игре из серии Project Gotham Racing – не терпится. Приступим.

Стильная штучка

Магическое слово kudos впервые появилось в далеком первом выпуске PGR и с тех самых пор остается неотъемлемой частью и основной «фишкой» сериала. По сути, kudos представляют собой адаптированную для гонок систему очков и служат универсальной валютой в игре. Прийти первым к финишу ровным счетом ничего не значит, если игроку не удалось проехать трассу эффектно и элегантно. Раньше приходилось жертвовать многим ради стиля: водитель, как заправская модница, постоянно заботился о том, как он выглядит со стороны. «Как» было превыше всего. В четвертой части PGR систему основательно переработали. Теперь kudos выдают за все, что игрок сделает хорошо и правильно. Стиль, скорость и эффективное вождение уравнены в правах и в табеле о рангах. Идеально вписался в поворот? Проехал трассу, не снижая скорость? Прошел участок дороги, не коснувшись ограждения? Ловко подрезал противника или пришел первым к финишу, не говоря уже о более сложных и действительно эффектных трюках? За каждое из этих достижений виртуальный счет геймера пополнится определенным количеством вожделенных kudos. Жить стало проще и веселее. Даже самый неопытный и зеленый водитель получит свое, пускай и меньшее, вознаграждение. Это важно, так как kudos в PGR – не просто очки, которые услаждают взор виртуального спортсмена, а универсальная валюта, самое ценное в игре. Открыть новые









трассы, заполучить новые автомобили и различные другие плюшки позволяется только за счет этих условных единиц.

Четыре колеса, два колеса

А стараться есть ради чего. С каждым годом, с каждым порядковым номером виртуальный гараж PGR все разрастался и разрастался, и в четвертой части достиг рекордной отметки почти в 120 различных моделей. В нем вы отыщете все возможные машины, о которых когда-либо слышали, на любой вкус. Сравниться с PGR 4 сможет, наверное, только Gran Turismo. Весь автопарк, конечно же, тщательно лицензирован и максимально приближен к оригиналам. Есть винтажные машины 70-х, которые, к слову, немногим уступают современным аналогам. Есть роскошные Ferrari, Lamborghini, Austin Martin. А есть и… мотоциклы.

Одной из немногочисленных новшеств PGR 4 стало появление в игровом репертуаре двухколесных транспортных средств. Мотоциклы выбраны с не меньшим вкусом, чем и машины. Покататься на таких – действительно многого стоит. Стиль езды на мотоциклах значительно отличается от вождения автомобиля – они маневреннее, легче и управлять ими проще, чем многотонными машинами. Даже создается впечатление, что, пожертвовав реалистичностью, их специально заточили под тех, кто ни разу в жизни не садился за виртуальный руль. В PGR 4 и двухколесные и четырехколесные транспортные средства оказываются одновременно на одной трассе, сражаясь друг с другом за победу. Новинка не самая необычная, конечно, ведь такая особенность была реализована еще в Midnight Club. В PGR шансы участников гонки постарались уравновесить. Например, в столкновении всегда выигрывает автомобиль, но верткие мотоциклисты не дают прижать себя к стене. И все же проныpливые байки настолько легки в управлении и быстро разгоняются, что о полном равенстве говорить сложно. Да и опрокинуть мотоцикл - задача не из простых, такое впечатление, что он весит не меньше пяти тонн. На фоне весьма, в общем-то, достоверной физической модели в игре это выглядит несколько странно.

Для мотоциклов была придумана своя собственная система kudos. Можно выполнять серию впечатляющих трюков: вставать на переднее или на заднее колесо, можно проделывать еще более зрелищные фокусы с помощью кнопки B. Также открытый всему свету мотоциклист волен активно использовать жестикуляцию, за что тоже получает не только моральное удовлетворение, но и дополнительные kudos.



На мотоцикле можно ездить вот так…

Огни больших городов

Машины в PGR 4 сделаны богато. Не менее тщательно проработаны и трассы, на которых проходят заезды. Как в предыдущих выпусках сериала, геймерам предстоит покататься по дорогам различных мегаполисов. На этот раз нас приглашают осмотреть достопримечательности Токио, Макао, Нью-Йорка, Лас-Вегаса, Квебека, Шанхая, Лондона и Санкт-Петербурга. Каждый город воссоздан очень тщательно и подробно, можно разглядеть знакомые приметы и известные места – практически видео-путеводитель по крупнейшим городам мира. Неоновый шик Лас-Вегаса, туманные улицы Лондона, горбатые мостики Питера… Главное, не забыть о гонке, увлекшись красотами.

Мы можем оценить, насколько качественно воссозданы города в PGR 4, внимательно рассмотрев питерские трассы. Нам предстоит покататься по историческому центру северной столицы, мимо Эрмитажа, по Дворцовой набережной и покружить вокруг Александрийского столпа. Разработчики педантично перенесли в игру фотографии города, тщательно воссоздали даже такие мелочи, как реклама на улицах. Питер, хотя и подается в реклаְме игры как экзотика, выглядит именно таким, какой он есть: без медведей, но и без прикрас. Кстати, в европейском релизе предусмотрена поддержка русского языка. Насколько расстарались локализаторы от Microsoft, станет ясно, когда PGR 4 появится в магазинах, но стандарты у корпорации высокие, так что причин для беспокойства мы не видим.

У природы нет плохой погоды

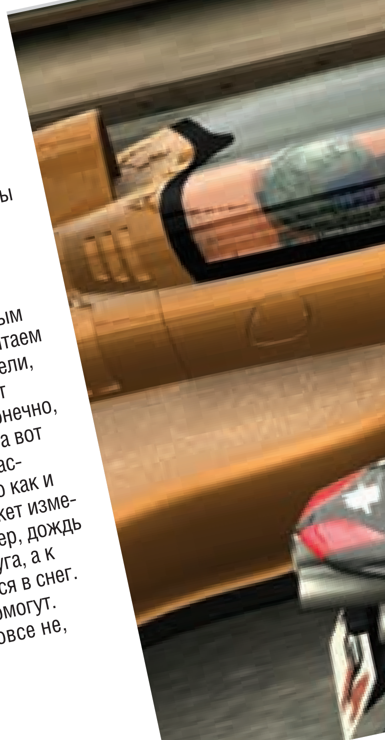
Главное новшество в игре – переменчивая погода. Теперь случайным образом во время гонки мы испытаем на себе все прелести дождя, метели, тумана или жары. Все зависит от региона, где проходит гонка. Конечно, снег в Шанхае вряд ли пойдет, а вот в Санкт-Петербурге дождь – распространенное явление, равно как и туман в Лондоне. Погода может измениться в ходе гонки, например, дождь польет во время второго круга, а к третьему кругу – превратится в снег. И синоптики тут вряд ли помогут.

Погодные феномены – вовсе не, вернее, не только декоративное явление. Каждый из них значительно влияет на геймплей. Во время дождя или снега дорога становится более скользкой, а машина менее управляемой, и шансы отправиться в неконтролируемый занос возрастают. Кроме того, во время дождя постепенно собираются лужи. Появятся они не сразу, но за ними надо внимательно следить: въехать в лужу на скорости 150 километров в час – не самое приятное ощущение и верный способ отдалиться от вожделенного первого места. Самое неприятное – туман, когда видимость резко снижается и резкий поворот может неожиданно вынырнуть из сероватой дымки. В такие моменты рекорды скорости лучше не ставить. Переменчивость погоды приводит к тому, что каждый следующий круг не похож на предыдущий, и даже знакомые трассы преподносят сюрпризы.

О трудностях и неудобствах плохой погоды быстро забываешь, уж очень красиво дождь, туман и снег смотрятся в игре. Капли, стекающие по лобовому стеклу, так хороши, что хочется проходить гонку исключительно с видом из кабины. Сверкающие в неоновом свете автомобили, капли дождя, барабанящие по капоту, взрывы брызг из-под колес… даже,



Автомобилисту никак не удастся так выразить эмоции.



если бы погода не оказывала никакого влияния на геймплей, ее стоило бы добавить ради зрелищности.

Перспективы роста

Четвертый выпуск предлагает на выбор несколько различных режимов, которые нам встречались в сериале и раньше. Режим карьеры был значительно изменен по сравнению с предыдущими воплощениями. Наша задача теперь – занять первое место в мировом рейтинге, пройти путь от новичка до мастера. Для этого нужно

> Переменчивость погоды приводит к тому, что каждый следующий круг не похож на предыдущий, и даже знакомые трассы преподносят сюрпризы.

...Или вот так.

Мотоцикл и автомобиль обладают почти равными возможностями в PGR 4.



Вряд ли многим из нас доведется прокатиться на таком красавце в реальности.

участвовать в различных соревнованиях, которые проходят в определенные дни на протяжении сезона. Так что теперь необходимо постоянно сверяться с календарем, чтобы не пропустить важное мероприятие. Главная неприятность обновленного режима заключается в том, что переиграть заезд нельзя. Если вы пересекли финишную черту не в первой, призовой, тройке, придется ждать до следующего года, чтобы попробовать еще раз. Конечно, всегда остается возможность запустить сейв, но тем более странно выглядит это суровое правило – никаких вторых попыток. С другой стороны, это позволяет почувствовать себя настоящим гонщиком, участвующим в сезонных гонках, у них-то не бывает второй попытки и возможности перезагрузить игру.

Сильней всего это ограничение мешает в трюковых соревнованиях, знакомых нам по предыдущим частям игры. Условия победы в них не всегда очевидны, и чтобы наловчиться делать какой-то трюк, требуется время и немало попыток. Проходить их обычно приходилось методом проб и ошибок. PGR 4 значительно менее терпима к такому подходу – не удалось, изволь ждать еще год, чтобы попробовать снова.

Традиционно PGR 4 снабжена проработанным многопользовательским режимом. PGR 2 участвовала в запуске службы Xbox Live, а третья часть стала одной из основных игр для нее на консоли следующего поколения. Возможности из предыдущей части полностью перенесены в новую версию. Система PGR TV превратилась в PGR on Demand. Смысл этой затеи все тот же – смотреть риплеи с чужих гонок, но теперь вы можете задать критерии поиска (лучшее время, наибольшее количество kudos и так далее). Кроме обычных заездов с друзьями или врагами, где разрешено делиться на команды или ездить по одиночке, появились новые режимы Bulldog и Cat and Mouse. Игрокам, уставшим от однопользовательской игры, будет чем себя занять.

Гонка за золотой серединой

PGR 4 заняла очень удобную и привлекательную нишу, удачно расположившись между аркадными гонками, где можно развивать безумные сверхзвуковые скорости и с легкостью добиваться победы, и симуляторами, более реалистичными и серьезными. К этой золотой середине стремятся многие проекты, но достичь ее не так просто. PGR 4, с одной стороны, очень терпима к новичкам, освоиться в ней очень просто, но, с другой стороны, создатели стараются не забывать о физике, а погодные эффекты ощутимо влияют на ход соревнований. В игре напрочь отсутствует тюнинг, и нам не придется копаться в груде деталей, сличая их параметры в надежде добавить еще немного мощности двигателю. Это с легкостью компенсируется тем, что у всех машин – свой ярко выраженный характер, и разница между ними чувствуется сразу же: как они разгоняются, тормозят, управляются. К каждому автомобилю необходимо привыкнуть, чтобы полностью реализовать его потенциал на трассе. Огромный «гараж» позволит любому геймеру подобрать железного друга под свой стиль езды. PGR 4 – пример той самой магической формулы «легко играть, но тяжело стать мастером». СИ

Мнение

V.P. vp@gameland.ru

Хотите самое короткое мнение о Project Gotham Racing 4? Пожалуйста, вот вам мнение из одного слова – шикарно! А если желаете подробностей, то я могу сказать, что здесь шикарно буквально все: начиная от графического оформления, продолжая идеальным управлением и заканчивая звуковой составляющей. Саундтрек и в прошлой части был неплох, но в отличие от Need for Speed с каждой последующей игрой он становится только лучше. В нынешней PGR присутствует почти шесть десятков композиций, среди которых встречается как классика, так и модные Bloc Party, Kaiser Chiefs, LCD Soundsystem, My Chemical Romance, а также многие другие. Кстати, не могу умолчать о самом большом сюрпризе – электронщики The Prodigy записали эксклюзивный трек Shadow специально для четвертой части сериала. К сожалению, его эксклюзивность – единственная приятная особенность, так как запись не является откровением, тем более, для таких маститых профессионалов. К тому же, две другие версии Shadow также довольно «серые» – одна из них записана для аниме Vexille, другая – для хоррор-фильма Reverb. В целом, складывается впечатление, что Лиам Хоулетт просто использовал наработки, не вошедшие в последний альбом группы – Always Outnumbered, Never Outgunned. Лучше бы какой-нибудь ремикс на проверенную временем вещь отдали для PGR 4! Например, The Crystal Method сделали именно так и не прогадали – один из ремиксов Keep Hope Alive, записанный для сингла 1997 года, звучит актуально даже спустя 10 лет. Кстати, вот эти капли воды, стекающие по стеклу, – это тоже шикарно! Не ново, правда, но все-таки. А какой здесь Санкт-Петербург! Жители столицы наверняка пожалеют, что не Москва – но, может быть, в следующей серии? Кстати, как много вы можете вспомнить гоночных игр, разработанных за просторами нашей бескрайней, где бы присутствовал хотя бы один город России? Различные футуристические гонки с фантазиями разработчиков не в счет. Лично мне на ум приходят разве что неестественные и непропорциональные виды Москвы из Test Drive 5. Но если вернуться обратно к теме, можно отметить, что теперь уж Xbox 360 – точно жизненная необходимость для каждого любителя высоких скоростей. На фоне консервативной Ridge Racer 7 и довольно быстро приедающейся Motorstorm для PS3, череда новинок для консоли от Microsoft смотрится восхитительно!



Главное – не засматриваться по сторонам. Снежная дорога не прощает ошибок.







Без kudos в PGR далеко не уедешь.



Старательные разработчики даже рекламу в игру перенесли из реальности. Интересно, брали ли за это деньги?



Интерактивный путеводитель. Все города воспроизведены с фотографической точностью.


SALOMONFREESKI.COM
SYNDICATE DOWN PARK & GANGSTER PANT
БЫЛО ТРИ УТРА И Я ОТСНЯЛ ПРАКТИЧЕСКИ ВСЕ, ЧТО ХОТЕЛ. НО ЧАРЛЬЗ И НЕ ДУМАЛ ЗАКАНЧИВАТЬ, ПОЭТОМУ ИЗ ВЕЖЛИВОСТИ Я ПРОДОЛЖАЛ СНИМАТЬ. ТУРНЕ ПО СЕВЕРУ КВЕБЕКА НАЗЫВАЛОСЬ «BIG RAIL TRIP». ИДЕЯ ТУРНЕ ЗАКЛЮЧАЛАСЬ В ТОМ, ЧТОБЫ СКАТИТЬСЯ ПО ВСЕМ САМЫМ ДЛИННЫМ ПЕРИЛАМ, КОТОРЫЕ ТОЛЬКО МОЖНО БЫЛО НАЙТИ. ВЫБИРАЛИ ЛЕСТНИЦЫ ДЛИННОЮ БОЛЕЕ 70 СТУПЕНЕЙ. СТИЛЬ – КАНАДСКИЙ, Т.Е. БЕЗ КИКЕРА. СЛАЙД, КОТОРЫЙ ВЫ ВИДИТЕ НА ФОТОГРАФИИ, НЕ БЫЛ ОСОБЕННО ДЛИННЫМ, НО ЗАТО БЫЛ ТЕХНИЧЕСКИ СЛОЖНЫМ – СНАЧАЛА НЕБОЛЬШОЙ СПУСК, ЗАТЕМ ОЧЕНЬ ДЛИННЫЙ ГОРИЗОНТАЛЬНЫЙ УЧАСТОК, ПОСЛЕ КОТОРОГО ПЕРИЛА СНОВА КРУТО ШЛИ ВНИЗ. ВСЕ ЭТО НАЧИНАЛОСЬ С ПЛОСКОЙ ПЛОЩАДКИ НА ПАРКОВКЕ И РАЙДЕРЫ ПООЧЕРЕДНО РАЗГОНЯЛИ ДРУГ ДРУГА С ПОМОЩЬЮ АВТОМОБИЛЯ, ЧТОБЫ ЗАПРЫГНУТЬ НА РЭЙЛ.
-ЯН КОБЛ
FRESH. COPYRIGHT© SALOMON SA. ALL RIGHTS RESERVED. PHOTOGRAPHER: DOM DAHER. LOCATION: NORTHERN QUEBEC, CAN
SALOMON

В РАЗРАБОТКЕ


Soul Calibur Legends

В этом разделе мы рассказываем об играх, которые еще только находятся в разработке. В каждой статье указана предполагаемая дата поступления в продажу – если она, конечно, известна. Учтите, что выход игры может быть отложен издателем, а некоторые проекты и вовсе закрываются, так и не увидев свет. О таких случаях мы обязательно сообщим вам в «Новостях».
Наши источники информации – это не только официальные пресс-релизы компаний, скриншоты и видеоролики. Обычно мы запрашиваем у разработчиков дополнительную информацию, берем у них интервью, а в идеале – получаем эксклюзивные демоверсии игр, которых нет в открытом доступе в Интернете. И все же помните, что на момент написания статьи об игре, находящейся в разработке, нам не доступен ее финальный вариант. Поэтому мы не можем с уверенностью судить о том, насколько интересной она в итоге окажется. Например, если мы видели демоверсию, в которую вошли один-два хороших уровня, логично предположить, что и остальные будут не хуже. Однако мы не застрахованы и от того, что они окажутся скучными и однообразными. Напротив, многие ошибки и недочеты ранних вариантов игры могут быть позже исправлены. Поэтому финальная оценка игре выносится только в рецензиях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

Хит?!
В эту рубрику попадают только самые перспективные игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Репортаж
Часто наш журнал приглашают на масштабные презентации новых проектов. По мотивам наиболее полезных и интересных поездок мы пишем репортажи с фотографиями, мини-интервью, дорожными впечатлениями и, конечно, информацией об увиденных играх.

Демотест
Рассказ о впечатлениях от закрытой (то есть, которая доступна только прессе) демоверсии обычной игры, либо открытого тестирования новой MMORPG. И в том, и в другом случае мы изучаем все доступные уровни от начала до конца.

Спец
Любая статья об играх в разработке, которая не укладывается в рамки вышеприведенных форматов, называется «спецматериалом». Например, это может быть спецматериал о всех RPG, которые должны увидеть свет ближайшей осенью.

В разработке
Классическая статья рубрики «в разработке» пишется обычно после краткого знакомства с игрой на презентации, по мотивам впечатлений от японской версии или же со слов разработчиков. За ней может последовать «демотест», либо даже «хит?!», если игра будет этого достойна.

Галерея
Подборка наиболее зрелищных и характерных скриншотов из игр, находящихся в разработке. Публикуются только свежие.

Интервью
Бывает так, что лучше поставить прямую речь создателей игры, чем пересказывать их слова. Мы задаем вопросы разработчикам об их новом детище, получаем от них развернутые ответы и публикуем их дословно.

Тема номера
Главным материалом номера может быть рассказ как об уже вышедшей игре, так и о находящейся в разработке. В любом случае он ставится в начале номера, сразу после раздела «Новости».


Sacred 2: Fallen Angel





Периметр 2: Новая Земля

НОВЫЙ «ПЕРИМЕТР» ВСЕ ЕЩЕ МОЖЕТ ИСПУГАТЬ СЛУЧАЙНОГО ИГРОКА МЕТАФИЗИЧЕСКОЙ РИТОРИКОЙ, НО ВНУТРИ ЭТО УЖЕ СОВСЕМ ДРУГАЯ ИГРА.

ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.sci-fi.real-time
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** К-Д ЛАБ
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2008 год
- **ОНЛАЙН:** perimeter2.kdlab.com



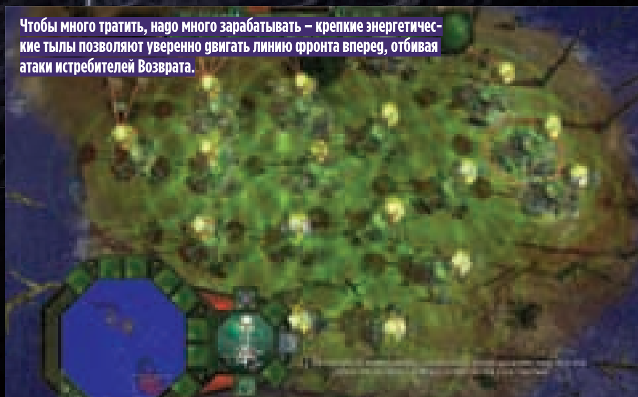


Автор: Олег Хажинский
omx@gameland.ru

Мрачной твердыней «Периметр»… громоздится в стороне от проезжих дорог. Непонятый и непонятный, вырвавшийся на свободу после пяти лет разработки: дикий, страшный, неуклюжий, раздираемый внутренними противоречиями, измученный продюсерами, но так и непобежденный – то ли игра, то ли художественное произведение, то ли посланный свыше космический артефакт, требующий разгадки… Мы уже никогда не узнаем правды. Одного «Периметра» индустрии вполне достаточно. Стоит ли возводить второй? Разработчики из K-D считают, что самое время. Потренировавшись на Maelstrom, калининградская студия готовится нарисовать жирную «двойку» после древнегреческого слова на букву «п». В распоряжение редакции попала закрытая демоверсия «Периметра 2», основная задача которой – продемонстрировать «базовый игровой процесс». Четыре миссии (всего их обещается 19) и режим «схватка» – немного, но вполне достаточно, чтобы понять, каким видят RTS будущего кудесники из Калининграда.

П2 приводится в движение многосильным графическим движком Vista Game Engine – тем самым, что затопил наши экраны морем специальных эффектов в Maelstrom. Искать общие черты с оригинальной, «губчатой» картинкой первого «Периметра» не стоит – вторая часть выглядит по-новому и, что удивительно, очень скромно – немудреный рельеф, частокол неглубоко закопанных в землю деревьев и много воды вокруг. Полагаю, весь этот аскетизм в духе Supreme Commander здесь не просто так: через пару минут окружающие пространства заполнят сотни фантастической формы построек и боевых машин, а плотность энергетических полей на квадратный сантиметр экранной площади превысит все мыслимые нормы – центральному процессору и видеокарте будет чем заняться.

Концептуально игра также серьезно изменилась. Не пугайтесь, все фирменные «фишки» оригинала, такие как терраморфинг, трансформация юнитов и защитные купола, надежно скрывающие базу от атак извне, – остались в игре. Между тем авторы до предела упростили, а точнее сказать – обострили ситуацию,


Чтобы много тратить, надо много зарабатывать – крепкие энергетические тылы позволяют уверенно двигать линию фронта вперед, отбивая атаки истребителей Возврата.


Так в представлении Возврата выглядит идеальный мир – сплошная вода!





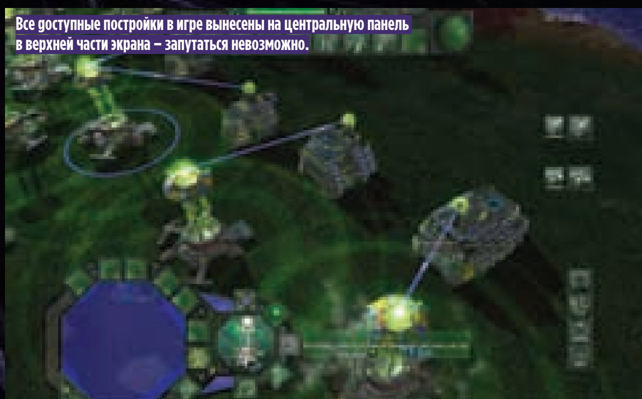
Уровень почти целиком затоплен водой, наши фабрики на островах захвачены противником, до них нужно каким-то образом добраться и вернуть себе.

столкнув силы Исхода и Возврата на одной планете и наделив стороны абсолютно противоположными свойствами. В то время как армии Исхода сохранили верность земной тверди, силы Возврата в буквальном смысле ушли под воду. В результате на планете места для двух фракций нет физически – пока Исход во всю занимается осушением земель, Возврат их столь же активно топит. «Война стихий», звучит знакомо, не так ли? Именно, ведь в Maelstrom мы уже встречались с инопланетной расой, которая весьма убедительно размножалась в условиях повышенной влажности, за пять минут превращая любой, даже самый засушливый уровень в нечто среднее между аквапарком и цирком уродов.

Кроме того, в игре появилась «Рука», или сокращенно – «Тактический манипулятор прямого действия». Разработчики предпочитают называть этот орган библейским термином «Десница», хотя по-нашему это – обычный курсор, которым при должном умении можно наворотить мно-о-о-го дел. Уже в первой миссии нам предлагают воспользоваться Десницей в учебно-тренировочных целях, а именно – откопать некий пси-кристалл, спрятанный в недрах холма. Что делать с находкой, разработчики расскажут только в последней, четвертой миссии, а пока нам предстоит посвятить себя масштабной мелиоративной деятельности – уровень во второй миссии почти целиком затоплен водой, наши фабрики на островах захвачены противником, до них нужно каким-то образом добраться и вернуть себе.

Сделать это проще простого, если вы умеете обращаться с Гео-Ядром – совершенно незаменимым в хозяйстве генератором энергии, который заодно выполняет множество полезных функций – например, откачивает воду, выравнивает вокруг себя сушу, запитывает энергией близлежащие постройки, захватывает вражеские здания и технику, а при желании игрока поднимает над собой защитный купол. Полезная штуковина, не правда ли? И вот уже мобильные версии Гео-Ядра растягиваются вереницей в направлении вожделенных фабрик, оборачиваются «ядрами» и начинают формировать новый рельеф. Но что это?! Звенья вражеских «вайперов» (или это все-таки «дрифтеры»?) атакуют незащищенные ядра, и наше наступление захлебывается. Каждое ядро приходится защищать пулеметами, ресурсы быстро заканчиваются, а набеги сил Возврата на нашу базу становятся все более разрушительными. «Миссия провалена». В чем проблема? Энергетическая безопасность. Мощные тылы. Штампуем ядра десятками и устанавливаем их так плотно, как это только возможно. Не время думать об экологии и ландшафтной архитектуре – остров щерится десятками вышек, рубежи надежно защищены пулеметами, а счетчик энергии уверенно ползет вверх, несмотря на масштабное строительство. Через десять-пятнадцать минут энергичной работы мышью праздничная процессия «ядер» добирается до захваченных фабрик и мы переходим к третьей миссии.

Задача, на первый взгляд, проста – нужно построить пять фабрик легкой техники. Неудобство доставляют истребители Возврата, которые без промедления атакуют нашу базу, не обращая никакого внимания на огонь стационарных пулеметов и легких танков класса «Истребитель». Выход? Одним нажатием кнопки ползучие «экстерминаторы» превращаются в летающих «глайдеров», которые с большим азартом начинают роиться вокруг, отстреливая непрошеных гостей. Между тем враг совершенно бесцеремонно вторгается на мою территорию, строит свои Аква-Ядра, извините, прямо в сердце родной базы, что немедленно вызывает потоп вселенских масштабов.


Все доступные постройки в игре вынесены на центральную панель в верхней части экрана – запутаться невозможно.


Фирменный защитный периметр выглядит роскошно, но жрет очень много энергии.



Строительство защитных сооружений и фабрик возможно в непосредственной близости от Гео-Ядер, на которых, по сути, держится вся игра – они добывают энергию, выравнивают и осушают территорию, захватывают вражеские здания и создают вокруг себя защитный периметр.



Когда пришел в себя, миссия была выполнена, а командующий благодарил за прекрасную работу.

Здания кренятся и шатаются, повсюду лужи, в небе кружат неопознанные летающие объекты, поливая друг друга огнем, пулеметы стучат без остановки, круша строительную технику противника, а я начинаю терять инициативу – игра, наконец, показывает свои зубы. Происходящее менее всего напоминает степенную позиционную войну, которую ждешь от «Периметра», – для успеха нужно быстро думать и еще быстрее действовать, используя возможности простого и удобного интерфейса управления: включаем режим терраморфинга у подтопленных ядер, направляем огонь танков на приближающиеся «билдмастеры» противника, следим за ситуацией в небе, одновременно выбирая место для строительства новых ядер и фабрик. Несколько минут бешеного действия, и мы уже в четвертой миссии!

Детали последней миссии до сих пор, как в тумане. Я помню, как по земной тверди гуляли настоящие волны, оставляя после себя покосившиеся постройки. Помню чудовищной разрушительной силы смерчи и огнепад, выжженную землю и кипящий океан. Помню ощущение приближающегося апокалипсиса, который все никак не наступает. Каким-то чудом мои «ядра» все еще добывают энергию, фабрики продолжают работать, ракетные установки сбивают авиацию противника, средние танки класса «гренадер» ползут в атаку… Припоминаю смутно, как кто-то попросил открыть «матрицу» и разместить в ней «пси-кристалл». Было сказано еще очень много мудреных слов про «Спиритов» и десницу, после чего экран взорвался изнутри и я потерял сознание. Когда пришел в себя, миссия была выполнена, а командующий благодарил за прекрасную работу.

Четвертая миссия демонстрирует, какой хочет и может быть игра. С введением в тактический арсенал матрицы, пси-кристаллов и вездесущей десницы «Периметр 2» открывает в себе новое измерение: мгновенная трансформация рельефа, разрушительные «магические» эффекты – ваши планы могут быть перечеркнуты в буквальном смысле одним движением руки противника. «Рука» не новость в RTS (все помнят Black & White?), да и словосочетание «тактическая поддержка» прочно вошло в словарь поклонников стратегий в реальном времени – представьте себе Company of Heroes без артобстрелов или World in Conflict после подписания договора о полном ядерном разоружении. Однако «Периметр», как бы он ни старался забыть свое арт-хаус прошлое и выйти в «народ», все-таки предельно далек от «еще одной RTS про Вторую мировую», и заложенные в игру базовые идеи – противостояние воды и суши, ирригационные войны, прямое воздействие – могут сложиться в чрезвычайно взрывоопасный коктейль. Если, конечно (ах, снова эти «если»!), у разработчиков из Калининграда хватит времени, чтобы закончить игру – иначе мы получим еще один Maelstrom. Сегодня проект готов на 70%. Когда «Периметр 2» будет закончен на 100%, создание игры… только начнется. Движок, анимация, модели юнитов, интерфейс, стабильный код – это все сущие мелочи по сравнению с игровой механикой и балансом сил. StarCraft 2 «готов на 100%» уже год, как минимум – а дата его релиза до сих пор не объявлена. К-Д ЛАБ не новички в RTS, у ребят огромный опыт и они все прекрасно понимают. Дизайнеры сделали все возможное, чтобы не «закопаться» на финальной стадии разработки. Судите сами – в игре две абсолютно симметричные фракции с одинаковым набором техники: три типа танков в разных весовых категориях, плюс их летающие модификации, итого шесть. Плюс по одному уникальному юниту за каждую сторону – «Фантом», образующий вокруг себя поле, маскирующее от противника



«Вода была без вкуса, без цвета, без запаха…» Пока мы не раскопали пси-кристалл и не вставили его в матрицу! И тут началось…



Разработчики все еще экспериментируют со степенями свободы у местной камеры – по последним данным, ей все же позволят показывать горизонт.



здания и технику в арсенале Исхода, и «Голем», поражающий все объекты противника мощным электрическим разрядом в гараже Возврата. Построек также необходимый минимум: универсальное «Ядро», научно-исследовательский институт для улучшения характеристик всего и вся, три типа стационарных защитных сооружений – пулеметы, ракетные установки, гаубицы; легкая, средняя и тяжелая фабрики. Точка!

Минимум зданий и техники, простой интерфейс – все сделано для того, чтобы не отвлекать игрока от воплощения стратегических замыслов и, разумеется, прямого управления посредством «тактического манипулятора». Не забывайте, что от расположения найденных пси-кристаллов в матрице будет зависеть конфигурация оборонительных и наступательных эффектов, и это существенно расширяет нашу тактическую палитру. Главное, чтобы пресловутая «десница» не отсохла в результате очередного «аврала», как это случилось с режимом прямого управления в Maelstrom. В беседе авторы рассказали, что готовы добавлять новые юниты даже в патчах, не дожидаясь выхода новых частей сериала – которые, очевидно, не заставят себя ждать. Но главная задача в другом: из простого набора кубиков сделать захватывающую, прекрасно сбалансированную Игру – которая выдержит проверку огнем, водой и сетевыми баталиями. Не утонуть в деталях, инновационных концепциях, мудреном сюжете или специальных эффектах, как это часто бывает. Задача не из простых, но на этот раз К-Д, кажется, выбрали верную стратегию. **СИ**

Уничтожение «ядра» приводит к остановке всех подключенных к нему зданий. К счастью, если ядра расположены достаточно плотно, постройки тут же переключаются на соседние «базовые станции».

Главное, чтобы пресловутая «десница» не отсохла в результате очередного «аврала», как это случилось с режимом прямого управления в Maelstrom.

Разговор с К-Д

О «Периметре»

Мы следовали своему пути и нашли то, что искали. Древние предания, хранимые Возвратом, не лгут – это наша Земля, Земля людей. Спириты и их рабы когда-то предали ее, и им здесь не место. Неважно, как они сюда попали, важно, как быстро мы сумеем их истребить...

Комитет Истины

«Периметр 2» должен был выйти еще в 2005 – работы над второй частью в орденоносной студии К-Д ЛАБ начались сразу после релиза оригинала. Однако что-то пошло не так и проект пришлось заморозить. Как нам тогда казалось, навсегда. Переименованная в KDV Games команда, состоящая из ветеранов разработки «Периметра», тем временем переключилась на создание не самой удачной Maelstrom в тесном сотрудничестве с британской Codemasters. Тем приятнее было в начале сентября узнать о новом проекте KDV. «Периметру 2» – быть. Создаваемая в обстановке строжайшей секретности игра находится в производстве уже более полугода (предварительные этапы пройдены еще раньше), готова демоверсия, о которой мы вам и расскажем. А заодно пообщаемся с разработчиками.

Основные вехи

01.08.2000 – К-Д ЛАБ и фирма «1С» подписали договор на издание игры под рабочим названием «Периметр». Работы уже ведутся, а дата выхода предварительно намечена на конец 2001 года.
05.05.2001 – Появляются первые восторженные отзывы от закрытого фокус-теста раннего билда «Периметра» на выставке «Комтек».
11.04.2002 – Заработал первый неофициальный сайт, посвященный «Периметру» – www.exodist.net. Отец-основатель – небезызвестный Олег «Raffa» Ставицкий, а материалы на сайт порой писали и готовили сами разработчики. Exodist работает до сих пор и содержит просто колоссальную подборку информации по вселенной «Периметра», а также «Дневники разработчиков из первых рук».
14.05.2002 – Уважаемый англоязычный онлайн-ресурс IGN пишет следующее: «Russian RTS stuns with beauty and innovation. We Want Inside this Perimeter».
04.12.2003 – «1С» и британский издатель Codemasters подписали договор об издании «Периметра» за рубежом. Открываются англоязычные форумы.
22.02.2004 – На КРИ 2004 почти законченный уже «Периметр» побеждает в номинациях «Лучшая игра на PC» и «Лучший игровой дизайн».
21.05.2004 – Четыре года разработки позади. «Периметр» наконец-то поступил в продажу в Европе и СНГ. Месяцем позже – в США.
21-07-2004 К-Д ЛАБ и «Периметр» выходят в финал престижной европейской премии Develop Industry Excellence Award 2004.
17.12.2004 – Игровой прессой подводятся итоги минувшего года. «Периметр» получает награды от сайтов IGN и GameSpot в номинации «Самый инновационный дизайн».
09.03.2005 – На церемонии награждения Gameland Award 2005 «Периметр» получает награду за «Лучшую стратегию 2004 года».
03.11.2005 – Выходит дополнение «Периметр: Завет Императора».
01.08.2007 – Начинается первый ежегодный Альфа-Фестиваль Психосферы!
07.09.2007 – Опубликован официальный анонс доселе секретной разработки: «Периметр 2: Новая Земля».



Периметр-граффити. Появилось в день релиза «Периметра» на стене магазина Cooler в Калининграде, где проходила презентация игры. До сих пор является местом паломничества фанатов.

«Периметр: Геометрия Войны».

«Периметр» вышел в 2004 году, и сейчас, спустя три с половиной года, можно сделать некоторые выводы о том, чем на самом деле была одна из самых неоднозначных отечественных стратегий в реальном времени. «Периметр» можно охарактеризовать тремя точными и очень емкими словами: «пот, кровь и слезы». Это четыре года тяжелой работы уважаемых ветеранов индустрии. Это бесценный и горький опыт проб и ошибок. Для многих игра стала квинтэссенций того, что делала К-Д ЛАБ в течение всего своего творческого пути. За годы разработки «Периметр» выставлялся на двух E3, получил десятки почетных званий и наград от авторитетных изданий. На ведущем неофициальном сайте, посвященном проекту – EXODIST.NET, постоянно шло общение с разработчиками, публиковались дневники разработки – одним словом, мы жили разработкой проекта и ждали новостей с полей «Периметра», как футбольные фанаты ждут результаты встреч их любимых команд.

Предложенная кем-то расшифровка аббревиатуры RTS как Real-Terraforming Strategy подчеркивала главную уникальную особенность проекта – терраформинг. И мы не говорим про Скверну, Психосферу и сюжет... Но, несмотря на очевидные инновации и достоинства, мировым культом «Периметр» не стал. В минусы игре записывали и низкую производительность, и не слишком впечатляющий звук, и небольшие различия между сторонами. Но главное – игра оказалась слишком сложной для среднестатистического игрока. Миры Цепи, захват Фрейма, зеро-слой, Исход, терраформинг, Скверна... Представьте, что ваш друг-астрофизик начнет давать советы в личной жизни, используя профессиональные термины – толку будет столько же. Усидеть на двух стульях невозможно, но сделать достойную игру, достаточно простую для понимания и в то же время глубокую, реально. Пожелаем разработчикам удачи с «Периметром 2»!

? Первая часть выделялась оригинальностью. «Real Time Strategy Reborn» – гласила реклама. Но очень многие так и не вникли в суть игры и не разобрались во всех задумках авторов. Какие цели вы поставили перед собой при разработке «Периметра 2»?

Да, мы многому научились после выпуска первой игры, сделали много выводов по поводу разработки экспериментальных и мейнстримовых стратегий. Основная цель – сохранить лучшие идеи из предыдущей игры, добавив новые. В новом «Периметре» воплощены замыслы, которые мы по техническим причинам не воплотили в оригинале, некоторые вещи стали «напрашиваться» в продолжение после выхода первой игры.

И в новых задумках, разумеется, тоже не было недостатка. Кроме этого, мы старались «ускорить» геймплей, поэтому тщательно пересматривали все составляющие игровой механики, замедлявшие игру.

Работая над сценарием, мы всегда старались смотреть на происходящее со стороны – глазами незнакомого с оригиналом человека. Для нас очень важно добиться уверенной и четкой подачи сюжета. И здесь мы тоже приготовили несколько сюрпризов – как в самом сценарии, так и в приемах повествования. С производственной точки зрения мы старались не повторить ошибок разработки первого «Периметра» – многочисленных поправок, смен концепций, приводивших к многократному срыву всех сроков (не секрет, что оригинальная игра за четыре года разработки полностью перерабатывалась три раза).

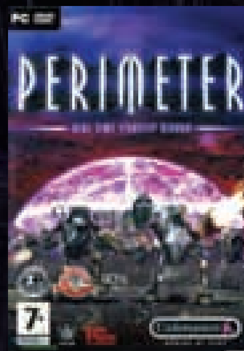


? Расскажите о команде. Много ли в ней разработчиков первой части?

Все основные люди, отвечавшие за дизайн и техническую часть оригинала, работают и над второй частью. Разумеется, за три года произошло много событий – люди уходят и приходят. Главное для проекта, что реальные носители «периметрических» идей, видения игровой механики и специалисты по Вселенной по-прежнему здесь и выкладываются на полную. Отдельно хочется отметить новое поколение игроделов, пришедших в нашу команду за последние годы. Их энергия и свежий взгляд очень важны.









Праздник Психосферы

Психосфера (Вселенная «Периметра») многогранна, и рамок одной лишь компьютерной игры ей явно мало. При поддержке KDV компания Psychosphere организовала в этом году первый ежегодный Альфа-Фестиваль Психосферы! А-Фест (как ласково называют его организаторы) стал по-настоящему культовым местом для всех, кто неровно дышит к «Периметру» и «Вангерам». В рамках официальной программы фестиваля проходил литературный конкурс, арт-конкурс (помимо двухмерных и трехмерных работ, участники представили настоящее видео), конкурс модификаций (модов для «Вангеров» и «Периметра»), а также жемчужина программы – «Конкурс миров» (создание нового мира). Победителей и участников ждали памятные призы, а неофициальная часть Фестиваля прошла под парное соревнование Вангеров и командный матч 2vs2 по «Периметру». Было крайне много интересного, а полный отчет о мероприятии и работы победителей конкурсов вы найдете на официальной страничке Альфа-Фестиваля: http://www.alpha-fest.ru. P.S. Отдельная строка посвящается всем тем, кто понимает истинный смысл слова «Мехос»: обратите внимание вот сюда: http://alpha-fest.ru/forum/viewtopic.php?t=47.







? Какие главные черты игры вы бы выделили?

Главная особенность – территориальный принцип борьбы. В сиквеле за счет противостояния стихий борьба за территорию стала более очевидной и по-настоящему острой, но вместе с тем продуманной. Разумеется, изменяемый ландшафт – в новой игре добавлено много интересных возможностей, которых раньше не хватало. Кроме того, можно выделить гибкость и обилие возможных стратегий за счет трансформации юнитов.

? Картинка уже сейчас выглядит прилично. Насколько далека она от финального внешнего вида?

Этот вопрос нам часто задавали на закрытых показах в Лейпциге. Картинка будет еще краше – обещаем. Сейчас еще не закончена работа над текстурами большинства моделей, продолжается работа над мирами, анимацией, спецэффектами.
Игровые расы, знакомые по первой части, предстают совершенно в новом свете. Мы старались сохранить техногенный визуальный стиль оригинала и при этом подчеркнуть природу каждой расы, ее особенности.
В основном мы правили застарелые беды предыдущих проектов с качеством теней, освещения, физики, поиска пути и прочие важные моменты, необходимые для игры высокого класса, однако мы не забываем и о новых веяньях – полноценной поддержке Windows Vista, новых возможностях «железа» и прочем.

? А лично вам какая «фишка» нравится больше всего?

Все, что связано с археологией, поиском и дешифрацией пси-кристаллов – как с геймплейной, так и с сюжетной точки зрения.

? Насколько «Периметр 2» будет понятным игрокам, ранее не игравшим в первую часть?

Сюжет продолжает события оригинальной игры, и для понимания, конечно, желательна некоторая теоретическая подготовка. В принципе, если вы помните, кто такие Спириты, какие три стороны фигурировали в оригинальной игре (Исход, Возврат, Империя) и финал событий – то разберетесь на лету. Если вы ни о чем таком не слыхали – тоже не беда, мы стараемся позаботиться о новичках. Задействована куча средств для оперативного обучения – ролики, диалоги, постепенно вводящие основные понятия и объясняющие происходящее, и т.п. Мы также готовим сайт проекта, который поможет познакомиться с Психосферой еще до релиза. А на диск с игрой в качестве приложения к мануалу собираемся выложить глоссарий-путеводитель по Вселенной, который тоже пригодится игрокам.

? Вы собираетесь плотно сотрудничать с поклонниками оригинала и (что гораздо интереснее) привлекать игровое сообщество к работе над проектом – можете рассказать поподробнее?

Да, мы очень надеемся на поддержку фанатов, есть несколько идей по привлечению поклонников «Периметра» к работе над проектом. Хотим предложить поработать над литературным содержанием, выслушать идеи по поводу дизайна миров и устроить открытый бета-тест.

? Чем занята команда сейчас? Когда ждать демоверсию и релиз?

Готовность уже примерно 70%, работаем бешеными темпами. Сейчас идет работа над картинкой – доделываются текстуры юнитов, зданий. Завершается сборка миссий кампании, готовимся начать тестирование сюжетного прохождения. Дописывается саундтрек, рисуется дополнительный арт, делаются сюжетные ролики для миссий кампании. Демоверсию, а за ней и релиз можно ожидать в начале следующего года (февраль-март).





Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
maxx@gameland.ru

Фокус-группы

Уважаемые читатели! Если вы хотите сделать «Периметр 2» именно таким, каким мечтали бы видеть, а также принять непосредственное участие в его разработке и быть в курсе последних новостей – пришлите письмо с темой «Периметр 2» на электронную почту community@kdlab.com. Ваш контакт занесут в базу данных, и вы будете получать всю необходимую информацию о проводимых фокус-тестах и о том, как в них принять участие.







Турник – одна из отличительных примет, по которым можно безошибочно найти офис студии на улице Тельмана. Как правило, на нем висит кто-то из программистов.

Разговор с К-Д

О студии

Ядро студии составляют те самые ветераны, часть из которых в команде с самого основания и со времен «Вангеров».

? Многие наши читатели имеют довольно смутное представление, что же такое KDV Games. Хотя многие очень хорошо помнят К-Д ЛАБ. Может, внесете ясность?

Хороший вопрос – по этому поводу в Сети было много... размышлений и ошибочных догадок. Кто-то решил, что студия К-Д ЛАБ прекратила существование, кто-то решил, что KDV Games – некий филиал К-Д ЛАБ, который занимается разработкой middleware. В общем, мало кто до конца разобрался, хотя на самом деле все очень просто.

KD VISION games development company, или коротко KDV Games, – это новое имя известной команды, недавно разменявшей второй десяток лет. Три года назад, после выхода «Периметра: Геометрии Войны», в команде произошли значительные изменения. Прежде всего, пришло осознание того, что самое ценное в нашей команде – это многолетний опыт, который необходимо аккумулировать в единое ядро, вокруг него должна строиться вся структура обновленной компании, и на ее основе должны создаваться все новые игры KD. Таким образом, сохранив корневое буквосочетание KD (KaliningraD), мы добавили VISION, что лучше всего отражает цель компании – развитие собственного видения трудностей создания современных компьютерных игр. К-Д ЛАБ остается нашим вторым именем, олицетворяющим экспериментальное направление компании. К слову об именах, еще существует K-D LOGIG – торговая марка, под которой выпускаются небольшие логические игры (например, «Ну, погоди: Круглый Счет»).

В общем, каждое имя – это отдельное направление деятельности компании. Если же мы говорим о себе как о команде разработчиков, то предпочитаем использовать краткое собирательное название – КД.

Каждый проект оставляет свой след и на стенах офиса.

? Насколько много в студии ветеранов, еще со времен «Вангеров» и «Самогонок»? Насколько много людей, за плечами которых еще ни одного проекта?

Команду можно поделить на ядро и основной состав. Ядро – ведущие специалисты, менеджеры, управляющие процессом разработки. Основной состав – ассистенты, работающие под руководством ведущих специалистов.Ядро составляют те самые ветераны, часть из которых в команде с самого основания и времен «Вангеров». Среди основного состава также есть ветераны, например, программист Алексей «IvnAR» Иванов. Но большая часть ассистентов пришла в команду в 2004-2006 годах, уже после образования KDV games. Сейчас каждый в команде имеет за плечами как минимум один большой законченный проект.

? Что именно вам хотелось заложить в концепцию студии?

«Универсальные Инструменты ради Свободы Творчества». Инструменты – это наши игровые редакторы VistaGame Engine, QD Engine, а Творчество – это игры.

В игровой индустрии известно множество подходов к созданию продуктов – конечный выбор собственного пути зависит от самой команды. За десять лет мы испробовали многое, и наиболее эффективным оказалось создание собственного технологического ядра и формирование вокруг него ряда игровых проектов-сателлитов. Новый технологический подход помог ответить на множество сложных производственных вопросов, и дизайн-документ воплощается буквально на глазах, легко и быстро. Для примера: сборка одной миссии для стратегии занимает всего пару дней и не требует от гейм-дизайнера абсолютно никаких знаний языков программирования или навыков скриптования – ведь инструментарий у нас исключительно визуальный.

? Расскажите о VistaGame Engine.

Технология постоянно дорабатывается, становясь все более универсальной, охватывая все новые и новые геймдизайнерские премудрости, которые были не нужны в первом, стратегическом проекте. Финальная цель – чтобы гейм-дизайнеры RPG, экшна, тактики, стратегии, квеста, работали в одном и том же редакторе, в одном и том же формате, в котором реализовывались бы любые фишки, игровые объекты и взаимодействия, характерные для разных жанров.

Задача, на первый взгляд, трудновыполнима, но это уже работает! Изначально удачная и продуманная общая архитектура движка, его скелет, позволяет легко наращивать на него мускулы по требованию гейм-дизайнеров. Объект в Vista Engine может представлять собой богатыря с инвентарем, казарму для пехотинцев в стратегии, джип для прогулки героя, тварь для расправы в разнузданном экшне – или все перечисленное одновременно, и настраивается это за 5 минут. Нам кажется, что подобная мощь и гибкость достойна самого широкого применения. Поэтому мы уже начали работы по адаптации технологии для других платформ.

? А что сейчас находится в разработке?

Сейчас в разработке два больших проекта. Один из них «Периметр 2: Новая Земля». Про второй мы пока не можем говорить открыто, скажу только, что подобного мы еще не делали. Кроме того, мы постоянно пробуем различные игровые идеи, лучшие из которых обязательно будут воплощены в полномасштабных играх.

? Как приняли Maelstrom на Западе и в России?

В России игру приняли вполне благосклонно, на Западе – довольно неоднозначно. Нейтральных мнений об игре практически не было – она либо нравилась сразу и очень, либо не нравилась вовсе. Без полутонов. Были случаи, когда мнение резко менялось с отрицательного на положительное после знакомства с сетевым режимом, и люди из форумных «троллей» превращались в активистов, продвигали игру на других форумах.

? КД – это в первую очередь команда друзей и единомышленников или компания с жесткой иерархией и корпоративной культурой?



«Периметрический» девайс, собранный Снарком и Алексеем Ивановым. Имеется в единственном экземпляре в офисе разработчиков. Самовывоз не предлагать.



Мохнатый талисман студии – азиатская овчарка Беренгей Чечек (или просто, Чича) – охраняет офис (в основном от котов). Можно смело сказать, что почти в любой игре от К-Д есть «Cheecha Feature».

Безусловно, структура и иерархия существует, но возникла она естественным, эволюционным путем. Все по Марксу – производительные силы определяют производственные отношения. Отделение программистов от дизайнеров привело к огромной свободе последних, отсутствию ненужной конкуренции за внутренние ресурсы. Каждый, у кого возникнет идея, может немедленно ее воплощать. И в этой здоровой обстановке все отношения быстро прояснились.
Есть ведущие дизайнеры с решающими полномочиями реализовывать видение своего проекта. Но это определяется не должностью или статусом человека в компании, а исключительно его способностью делать и доделывать игру (а как показывает опыт, реализовать идею намного сложнее, чем ее выдвинуть). А эти способности при наличии VistaGame Engine выявляются очень быстро. Если кому-то не нравятся чьи-то дизайнерские решения, он может высказать мнение, и его даже услышат. Но есть и гораздо лучший выход – взять VistaGame Engine и сделать свою игру. И это будет целиком поддержано, морально и ресурсами компании. И что самое хорошее, такие примеры имеются. Каждый может стать ведущим дизайнером, получить полномочия и ресурсы. Все определяется только способностями самого человека. Все находятся в одной лодке, поэтому результат каждого живо отзывается на всей компании.

? Опишите обычный день из жизни коллектива К-Д ЛАБ.
Дни, разумеется, бывают разные. Иногда работа идет очень спокойно, с неторопливыми обсуждениями, решениями рабочих вопросов. Порой проводятся общие собрания для озвучивания общего курса и обсуждения глобальных вопросов.
Бывают более беспокойные времена, в основном связанные с подготовкой версий для сдачи этапа или перед отъездом на выставку. Вот тогда вылезают самые нелепые ошибки, происходят самые смешные диалоги и можно услышать самые неожиданные возгласы. Это неотъемлемая часть нелегкого игростроительного дела, и зачастую самые яркие воспоминания связаны именно с этими днями. Но каждый день на шаг приближает нас к рождению новой игры. Главным событием дня может быть что угодно – новая карта, новый юнит, новая музыкальная тема, реализация новой фишки – но всегда это Творчество.

? Калининград – город своеобразный. Насколько он хорош для разработки игр?
Нельзя сказать, что положение дел здесь в корне отличается от общероссийской действительности – стоимость разработки у нас в регионе не намного ниже столичной, кадровый дефицит ощущается, как и по всей России. Но за счет нашей географической близости и многоязычности у нас есть возможность привлекать кадры из ближнего для нас зарубежья, т.е. из Польши и Германии – это наше преимущество.

? А как вы отдыхаете?
За долгие годы совместной работы как только мы не отдыхали – запоем играли в лучшие сетевые игры, устраивали студийные чемпионаты по консольным файтингам, бильярдные турниры, выбирались на природу, в боулинг, в кино, в казино, в рестораны и, конечно, устраивали вечеринки в офисе. В последнее время предпочитаем вечером немного расслабиться, побегать и пострелять (друг в друга) – играем в Call of Duty, иногда вспоминаем старых добрых «Червей» (Worms Armageddon).

? Давайте чуток помечтаем. Какой вы представляете себе студию, скажем, лет через 5-7?
Нам студия видится по-прежнему небольшой, но сплоченной и независимой командой. Обязательно переедем в новый офис – в этом году начали строительство. Надеемся пополнить портфолио несколькими отличными играми, возможно консольными. **СИ**

10 случайных фактов о К-Д ЛАБ / KDV games

Небольшие логические игры от К-Д дважды участвовали в японском конкурсе логических игр ENIX. Студия дважды была призером конкурса: в 1996 году прототип Brainy Ball выиграл серебро, а в 1997 Mobl получил гран-при.

«Периметр» дважды попадал в список самых лучших игр всех времен и народов, составляемый каждый год авторитетным британским изданием PC Gamer.

Студия занимается не только играми, но также трудится над созданием промежуточного ПО (middleware). Платформа для разработки adventure QD Engine появилась в 2000 году и успешно лицензируется внешним студиям. На сегодняшний день на технологии сделано около 10 проектов («Карлик Нос», «Ну, Погоди!», «Братья Пилоты 3D» и т.д.).

Технология создания RTS/RPG игр под названием VistaGame Engine неминуемо вызывает ассоциации с одной известной операционной системой. Однако все совпадения случайны – свое название технология от К-Д получила еще в 2004 году, задолго до появления на свет одноименных «окошек» от Microsoft.

К сожалению, не все идеи дизайнеров студии находят воплощение в игровых проектах – многие так и остаются на уровне концепт-документа или игрового прототипа. Накопленный багаж идей включает остросюжетный квест о насекомых-мутантах «12 Тараканов», космическую RPG «C-Men», экшн «Вега», юмористическую стратегию с Братьями Пилотами в главных ролях, и многие другие. Мы говорим «пока не увидели свет», ведь не исключено, что некоторые из этих идей все-таки будут реализованы в дальнейшем.

Но были случаи, когда идея менялась до неузнаваемости и на свет появлялась преображенной и под новым названием. Так было с «Самогонками», которые «выросли» из другого гоночного проекта – «Мехосома». Был идейный предшественник и у легендарного «Периметра» – сага о путешествиях через Цепь Миров под названием «Condemned».

Студия никогда не испытывала недостатка в идеях. Трудностей с этим нет и сейчас – только с начала 2007 года в К-Д была написана дизайн-документация по 7 проектам для различных платформ.

Студия и созданные командой игры не остаются без внимания игровых журналистов еще со времен работы над «Вангерами». Помимо многочисленных «Выборов Редакции», «Левой Резьбы» и других наград от отечественной и западной прессы, К-Д ЛАБ была номинирована на церемонии награждения Develop Industry Excellence Award. Отдали должное достижениям команды и представители отечественной индустрии – команда получила 4 награды на КРИ.

Коллектив студии преимущественно мужской. На данном этапе представительниц прекрасного пола в студии всего две, а в прошлом число разработчиц ни разу не превышало шести.

Один из важнейших принципов студии – открытость и готовность к общению. На тематических форумах в обсуждении игр от К-Д всегда присутствует несколько представителей команды, неизменно под своими никами. Мы стараемся отвечать на каждое письмо, приходящее в студию, и всегда рады общению с игроками и интересующимися игровой индустрией людьми.



Вторая верная примета, по которой легко найти офис К-Д ЛАБ!



Вкусный логотип К-Д (бисквит, шоколад, белковый


1


2

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PlayStation Portable

ЖАНР:
role-playing.action-RPG

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Square Enix

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
не объявлен

РАЗРАБОТЧИК:
Square Enix

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1

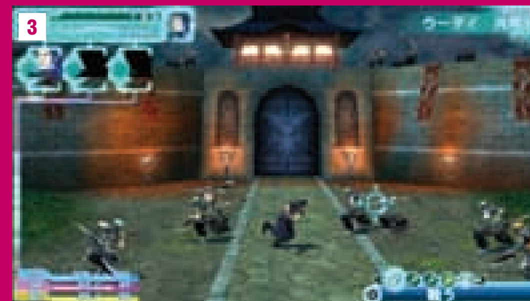
ДАТА ВЫХОДА:
13 сентября 2007 года (Япония)

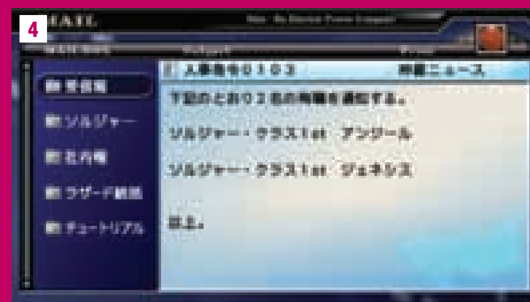
ОНЛАЙН:
www.square-enix.co.jp/ccff7




Автор:
Сергей Цилюрик
td@gameland.ru




3


4


5

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

СЕДЬМОЙ «ФИНАЛКЕ» УЖЕ ДЕСЯТЬ ЛЕТ, А ДЕЛО ЕЕ ЖИВЕТ!

Долгожданный приквел самой любимой RPG всех времен и народов и последняя из заявленных частей Compilation of Final Fantasy VII наконец-то увидела свет в Японии. Как следует ознакомившись с финальной версией новой action-RPG от Square Enix, мы готовы поделиться впечатлениями.

Первое, о чем стоит упомянуть, и одновременно наиболее очевидное: Crisis Core – самая красивая игра для портативных платформ. Взгляните на скриншоты и убедитесь: хоть декорации и неказисты (как в какой-нибудь Xenosaga), персонажи выглядят не хуже, чем в Final Fantasy X! И анимированы, поверьте уж, более чем подобающе: в сценках движения губ персонажей четко следуют их репликам. Square Enix ухитрилась поднять планку качества графики для PSP-игр на новый уровень – и за это не может не удостоиться нашей похвалы. Озвучка также выше всяких комплиментов; музыка же, написанная «новичком» Такехару Исимото, на удивление хорошо соответствует духу игры. Впрочем, нередки и ремиксы известных композиций Нобуо Уэмацу.

Далее. Crisis Core перегружена заставками. Не так критично, как игры сериала Xenosaga, конечно, но более чем достаточно: сюжетные сценки составляют добрую треть игрового времени (коего насчитывается порядка 10 часов). Неудивительно, что игра едва поместилась на UMD!

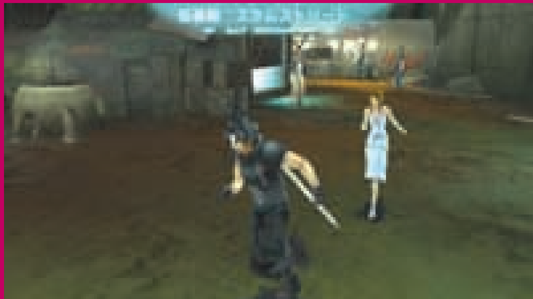
Вместе с тем нельзя не отметить и обилие боев. По сути, именно битвы да заставки и составляют большую часть Crisis Core – и на это жаловаться не получается. Разве только, ближе к середине игры появляются убогие курьерские квесты вида «пойди туда – принеси то». Вообще, Crisis Core в достаточной мере предоставляет то, чего сильно не хватало Dirge of Cerberus – общение с NPC. Ну какому фанату не хотелось вернуться в Мидгар, прогуляться по опасным улочкам трущоб, пообщаться с их обитателями?

Главную роль в Crisis Core играет Зак, в оригинальной Final Fantasy VII появлявшийся от силы в паре воспоминаний, но от того не ставший менее важным действующим лицом истории. Ведь именно ему Клауд обязан воспоминаниями о бытности в элитном подразделении SOLDIER, и именно его глазами мы наблюдали за трагедией в Нибельхейме, когда идеальный солдат Сефирот, послушная пешка корпорации Shin-Ra, сошел с ума и, задавшись мыслью о мировом господстве, испепелил ни в чем не повинный городок. События Crisis Core рассказывают нам о том, что предшествовало этому: о войне с Вутаем; о знакомстве Зака и Айрис; о том, как Зак получил звание SOLDIER 1 класса; о многих грязных делишках электроэнергетической корпорации, подмявшей под себя весь мир.

Бои в Crisis Core проходят в тех же декорациях, что и сюжетные сценки, что позволяет переходить от одного к другому плавно и естественно. Во время беготни по подземельям, однако, врагов не видно, поэтому предугадать начало боя бывает сложно. Зато противники не бесконечные: в отличие от игр с набившими оскомину random encounters, в Crisis Core можно «зачистить» комнату и спокойно бегать по ней сколько угодно. Битвы протекают в реальном времени, так что у игрока нет возможности спокойно полистать списки заклинаний и предметов. Зак бок о бок с врагами



В Crisis Core встречается множество старых знакомых. Зак, Аэрис, Клауд, Сефирот, Тифа, Юфи, Ценг, Рено, Руд, Ходзе из оригинальной Final Fantasy VII в той или иной роли появляются и в приквеле. Не обошлось и без новичков. Один из них – девушка-Турк с труднопроизносимым именем Cissnei; японцы ее уже знают по Before Crisis: FF VII, мы же только знакомимся. Еще один новенький – учитель Зака Angeal, который на пару со злодеем по имени Genesis находится в центре истории Crisis Core. Genesis, к слову, уже встречался нам в секретной концовке Dirge of Cerberus – именно его «играет» и озвучивает звезда J-рока Камуи Гакт. Как и подразделение «Цвет» из Dirge of Cerberus, Angeal и Genesis – результаты экспериментов корпорации Shin-Ra с целью создания идеального солдата. У них обоих по крылу: у одного черное, у другого белое. Сразу понятно, кем вдохновлялся Сефирот (тот самый идеальный солдат, которым двое его товарищей не стали), создавая свою финальную форму в FF VII!





1 Юная Юффи еще не обрела привычки напяливать на себя всякую декоративную фигню.

2 Лазард, начальник подразделения SOLDIER. Лезард из Valkyrie Profile в недоумении: мало того что почти тезка, так еще и в очках!

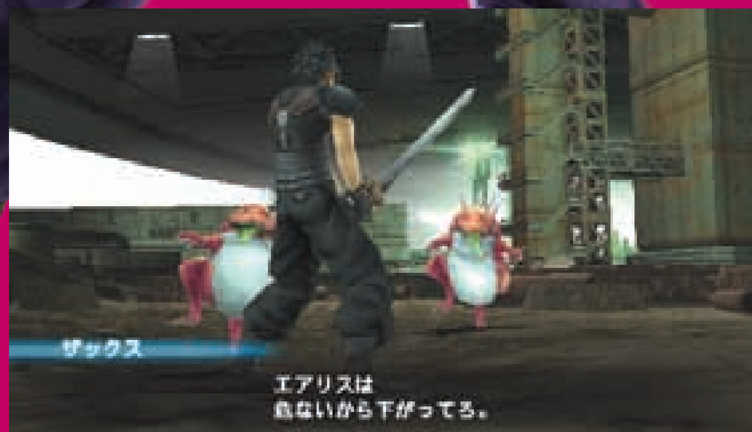
3 Стоящих на стене врагов можно снять разве что магией.

4 Зак не расстается с мобильником. На него, помимо звонков, приходит и почта. Вот, например, новость о том, что Angeal и Genesis пропали.

5 Две единицы в рулетке прокачали материю в первом слоте – теперь огонь достиг мастер-уровня. Три иконки Айрис означают, что за этой Modulating Phase последует лимит – как водится, лечащий.

6 «Меня зовут Сисунэ», – говорит она. Увы, здесь нельзя переименовывать персонажей.





Какому фанату не хотелось вернуться в Мидгар, прогуляться по опасным улочкам трущоб, пообщаться с их обитателями? И, конечно, вновь встретить Сефирота.

оказывается заключен на пятачке земли, покинуть который возможно лишь по убиении супостатов. От слэшеров Crisis Core унаследовала кнопку блока и кувырки, позволяющие Заку уменьшить ущерб от вражеского выпада или же увернуться от него соответственно. Прочие действия выбираются через меню в правом нижнем углу экрана; их ассортимент, как и в оригинальной Final Fantasy VII, напрямую зависит от экипированных материй. Они и характеристики повысить могут, и команды боевые добавить, и особенно заклинания разные – как в старые добрые времена. Впрочем, большая часть игры все равно проходится монотонным выбором банальной «атаки». На радость хардкорщикам, правда, Crisis Core предлагает три сотни побочных миссий. Там-то есть где разойтись!

В верхнем левом углу экрана во время боя постоянно крутятся слоты с изображениями персонажей, случайным образом останавливаясь на изображении одного из героев. Если в ряд выпадут два слота с одинаковыми портретами, начинается так называемая Modulating Phase: действо замедлится в ожидании третьего слота, и в случае удачного совпадения продолжится либо повышением характеристик Зака, либо лимитом или призывом магического существа. Для последнего необходимо появление соответствующего существа во всех трех слотах; так же активируются и лимиты – с тем лишь различием, что для них нужно «поставить в ряд» трех персонажей. От выпавшего персонажа зависит и сам лимит.

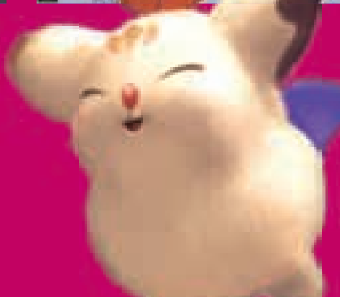
Самое ужасное, впрочем, в том, что целенаправленная прокачка в Crisis Core невозможна в принципе: всем руководит шанс. Вышеупомянутая рулетка, остановившись в двух слотах из трех на одной и той же цифре, поднимет уровень материи, экипированной под тем же номером, что и выпавшая цифра. Это – единственный способ развить имеющуюся материю (к счастью, в Crisis Core есть также и возможность скрещивать уже имеющиеся материи с целью получения новых, более продвинутых). А чтобы наш герой подрос в уровне, и вовсе необходимо выпадение трех «семерок». В итоге игрок в плане развития персонажа не контролирует практически ничего: он не может ни начать, ни остановить рулетку, ни хоть как-то повлиять на результат. Ужас для манчкина.

Хотя дата англоязычного релиза Crisis Core: Final Fantasy VII до сих пор не объявлена, рассчитывать на принципиальные изменения вряд ли стоит – а это значит, что, скорее всего, именно в таком виде до нас игра и дойдет. С боевой системой, где прокачка полностью отдана на волю случая. А жаль – ведь можно было сделать все куда лучше… Что ж, в любом случае нас ждут знакомые места, любимые герои и интересный сюжет, концовку которого мы все уже знаем. СИ

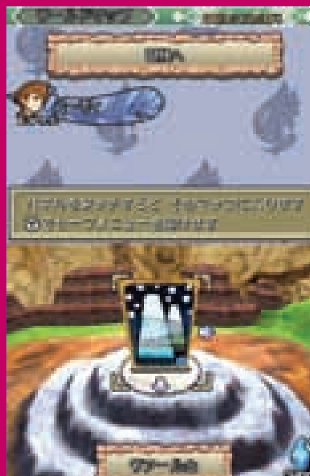






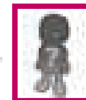


Мицуру Камияма:
«В сетевом режиме подземелья иногда подстраиваются под игроков: в них есть участки, которые меняются в зависимости от классов персонажей в команде. Так что, в принципе, возможно сделать команду из героев одного класса и все равно успешно пройти через все испытания, хотя мы и придумывали загадки, рассчитанные на специалистов разных профессий».





ИНФОРМАЦИЯ
ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
ЖАНР: role-playing.action-RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Square Enix
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
ДАТА ВЫХОДА: 23 августа 2007 года (Япония)
ОНЛАЙН: www.square-enix.co.jp/ffcc


Автор:
Лилия Дунаевская
tokiofujita@mail.ru


Автор:
Сергей Цилюрик
td@gameland.ru

1 Повиснуть на боссе, мутузя его изо всех сил? – и свалиться в пропасть от первой же его атаки? Почему бы и нет! Ведь такие падения стоят персонажу лишь 10% здоровья.

2 В сражении с боссом линейка вражеских HP показывается вверху экрана.

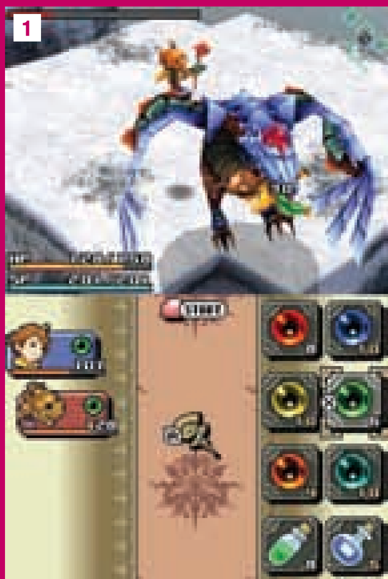
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: RING OF FATES

ВОСЕМЬ ЭКРАНОВ. ЧЕТЫРЕ ИГРОКА. ОДНА КОМАНДА. И НИКАКИХ ЛИНК-КАБЕЛЕЙ!

Побочные ответвления различных игровых сериалов – тема особая и заслуживающая отдельного внимания. Зачастую потенциал, не реализованный в основных эпизодах, раскрывается в дочерних проектах, выходящих под лейблом сериала. Для Final Fantasy таким ответвлением оказалась Crystal Chronicles, выпущенная для GameCube в 2003 году action-RPG. Самым интересным в этой игре был, без сомнений, многопользовательский режим на четырех человек. И вот четыре года спустя господа из Square Enix наконец явили миру (то есть, Японии) долгожданное продолжение, нареченное Ring of Fates.
Знатоки первой Crystal Chronicles с первого взгляда поймут, что действие Ring of Fates разворачивается в ином мире, нежели в оригинальной игре. Ядовитая атмосфера, вынуждавшая героев «Кристальных хроник» держаться рядом со спасительным артефактом, в «Кольце судеб» отсутствует начисто – и вряд ли найдется кто-либо, кто не поприветствует открывающуюся свободу передвижения. Впрочем, хоть мир в Ring of Fates и новый, населяющие его четыре расы нам давно знакомы.
Хотя в Ring of Fates бал правит мультиплеер, одиночная игра по сравнению с оригинальной Crystal Chronicles заметно похорошела. Лишь в ней раскрывается сюжет (мультиплеер его лишен), да и пользоваться уникальными особенностями всех рас учат именно там, закаляя игрока для последующих баталий плечом к плечу с компаньонами.
Главный герой – мальчик по имени Юрий, живущий вместе с отцом и сестрой-близнецом в небольшой деревушке. Впрочем, не стоит пугаться: ребенком управлять предстоит не более четверти игры. По расовой принадлежности Юрий – Clavat (почти что человек), типичный воин, полезный в тесном бою, но не более того. Поэтому в партии имеются еще трое персонажей, и каждый хорош по-своему. Так, лучник (Selkie) и маг (Yuke) способны атаковать с расстояния; первому, вдобавок, доступен двойной прыжок, а второй умеет управлять энергией, извлекаемой из особых объектов. Но наиболее любопытна раса Lilty, представитель которой показался нам самым забавным персонажем в игре. Во-первых, он может создавать специальные горшки, при помощи которых можно передвигаться на дальние расстояния, а во-вторых, в определенных условиях он умеет создавать магические сферы. Ведь магия здесь служит не только для драки – сферы также необходимы для решения незамысловатых головоломок, на которые то и дело натыкаешься, прогуливаясь по подземельям. Также в Ring of Fates, как и в оригинальной Crystal Chronicles, присутствует возможность создавать магические комбо, повышая уровень заклятия (как, например, Fire – Fira – Firaga), при одновременном использовании одинаковых сфер несколькими персонажами. Комбинируя же разные, можно добиться интересных результатов – например, статусной магии Haste, хотя делать это в однопользовательском режиме несколько неудобно. Также магические сферы можно покупать в городе, как и обмундирование; выпадают они и из убитых монстров – вместе с деньгами и материалами для создания предметов. Управление командой неза-

Мицуру Камияма:

«Оригинальная Final Fantasy Crystal Chronicles задумывалась как проект, который бы задействовал совместимость GBA и GameCube. В случае с Ring of Fates у нас такой задачи не было, и хотя от мультиплеера мы не отказались, в одиночном режиме появился сюжет, как мы надеемся, довольно интересный. Но все же одна из ключевых идей, которой мы старались следовать, – это то, что игра должна сближать людей. Геймеры вместе проходят через испытания (В сетевом режиме. – Прим. ред.), и их дружба крепнет».













3 Карта мира, как и в оригинальной Crystal Chronicles, неинтерактивна: можно лишь выбирать пункт назначения.

4 Герой носит с собой снадобья и эфиры, а также шесть магических сфер: огонь, лед, молнию, лечение, воскрешение и очищение. Изначальный максимум для большинства сфер – 10 штук.

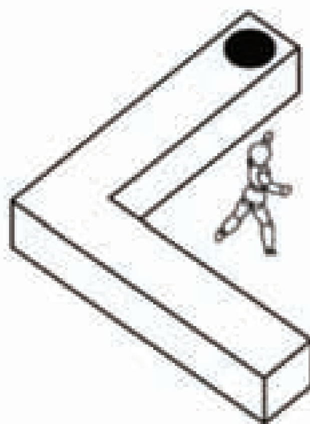
5 Броня! Рогатый шлем! Благодаря «честной» экипировке внешний вид героев может измениться до неузнаваемости.

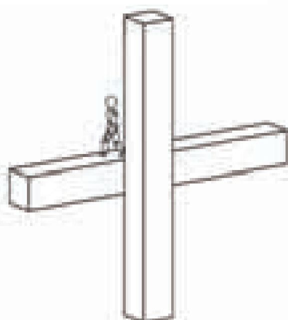
Главная изюминка игры – столь редкая для DS возможность кооперативного прохождения. И совместные приключения удались на славу!

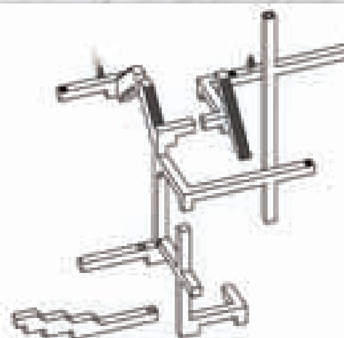
мысловато: кнопка «L» вмиг призовет всех персонажей к лидеру, а уж его вы вольны в любое время сменить.
В целом игру нельзя назвать ни сложной, ни скучной, и, тем не менее, проходить ее в компании в разы удобнее и веселее. Во-первых, многопользовательский режим дает возможность самому выбирать расу и пол персонажа. Во-вторых, при одиночной игре AI неподконтрольных вам персонажей оставляет желать лучшего: они всегда следуют за лидером и не способны самостоятельно использовать магию, отчего становятся практически бесполезны на поле боя; а вот о живых соратниках такого не скажешь. В-третьих, удовольствие от игры в хорошей компании не идет ни в какое сравнение с прохождением в одиночку. Crystal Chronicles вообще была наиболее близкой к MMORPG офлайновой игрой; недостаток «массовости» в ней с лихвой восполнялся живым общением. То же самое можно сказать и про Ring of Fates – особенно в свете того, что столь ожидаемая возможность кооперативного прохождения через Nintendo Wi-Fi Connection в игре так и не была реализована. Любителям онлайна остается лишь уповать на анонсированную для Wii Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers, информация о которой пока еще крайне скудна.

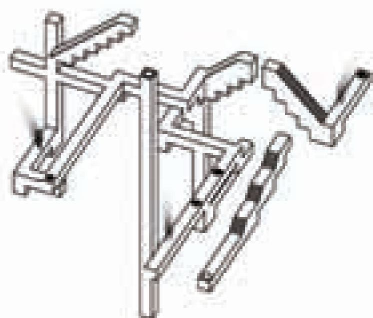
Говоря о визуальной стороне Ring of Fates, нельзя не похвалить очень приличное для DS качество 3D-графики (хотя дизайн подземелий все же оставляет желать лучшего). Также стоит отметить, что при смене экипировки меняется и внешний облик персонажей; в нем нередко можно заметить ссылки на классические «профессии», известные всем знатокам сериала. Куми Таниока, сочинившая саундтрек к первой части «Кристальных хроник», вернулась в качестве композитора Ring of Fates – и по-прежнему не блещет. Впрочем, у звукового оформления есть для нас и приятный сюрприз: все сюжетно важные сценки озвучены. На втором экране приставки обычно отображается карта местности или инвентарь героя. Управление стилусом также достаточно органично вписывается в игру, так что можно сказать, что необыкновенные возможности Nintendo DS задействованы в полной мере.
После ознакомления с японской версией игры можно с уверенностью сказать, что Ring of Fates вышла яркой, красивой и динамичной; пусть не слишком продолжительной, но способной по-настоящему увлечь даже на короткое время. Главная же ее изюминка – столь редкая для DS возможность кооперативного прохождения – удалась на славу. И это заставляет нас с нетерпением ждать дня, когда Square Enix соблаговолит хотя бы объявить дату выхода Ring of Fates на английском языке. СИ

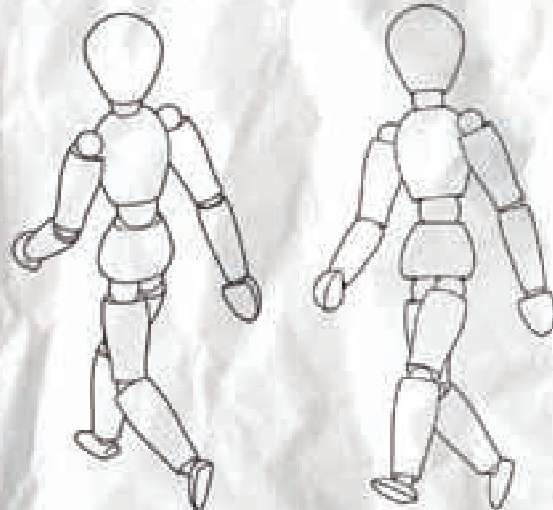












ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation 3, PlayStation Portable
ЖАНР: special.puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sony Computer Entertainment
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Sony
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ДАТА ВЫХОДА: не объявлена
ОНЛАЙН: нет



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

1 Безопасное падение

2 Проекционное подразумевание

О сколько нам открытий чудных...

Echochrome, Super Paper Mario и Crush играют на разнице между объемной композицией и ее плоской проекцией. Но в арсенале современных гейм-дизайнеров есть и другие интересные идеи, навеянные оптическими иллюзиями. Представьте себе, к примеру, так называемое «негативное пространство», когда мир персонажа А служит «стенками» мира персонажа Б, и наоборот. Ничего не поняли? Загляните вот сюда: http://www.nitrome.com/games/yinyang

ECHOCHROME

ДОЛОЙ ЗАГЛАВНЫЕ БУКВЫ И ТРЕТЬЕ ИЗМЕРЕНИЕ!

Громоздкую формулировку Object Locative Environment Coordinate System, как и многие другие англоязычные сочетания, придуманные японцами, трудно перевести на русский язык. Однако, она, безусловно, вызывает некоторые ассоциации – что-то на стыке программирования и геометрии, весьма скучное и никаким боком не относящееся к играм, верно? Верно, но только в первой части. На самом деле эти пять слов – название придуманного дизайнером Дзюном Фудзики движка, позволяющего пересчитывать взаимодействие находящихся в пространстве объектов в зависимости от того, как выглядит их проекция на плоскость. Причем эту плоскость можно перемещать, меняя свойства мира, хотя в трех измерениях он останется тем же. Другими словами, все зависит от точки зрения.

Проще всего это объяснить на примерах. Посмотрите на рисунок 1. Казалось бы, человечек, упавший в черную дырку, должен провалиться в бездну. Но по законам OLE Coordinate System он спокойно приземлится на нижнюю половину Г-образной перекладины, потому что зрительно она находится под верхней. Рисунок 2 – пример, так сказать, «проекционного подразумевания». Хотя на самом деле в горизонтальной дорожке нет одного кирпичика, программа считает, что он там есть, поскольку дырка скрыта за вертикальной перекладиной. Если вспомнить классику, то OLE Coordinate System напоминает интерактивное воплощение классических работ М.К.Эшера, таких как «Бельведер» и «Восхождение и спуск». Помните две процессии монахов – одни бесконечно идут вверх по лестнице, другие постоянно спускаются вниз? Ну чем не лемминги?

Теперь уже понятно, как из этого сделать игру, – запускаем человечка по «дырявому» уровню, а игроку даем возможность крутить камеру, закрывая дырки на пути и подставляя герою «правильные» перекладины. Цель? Ну, допустим, собрать разбросанные по всему уровню бонусы.

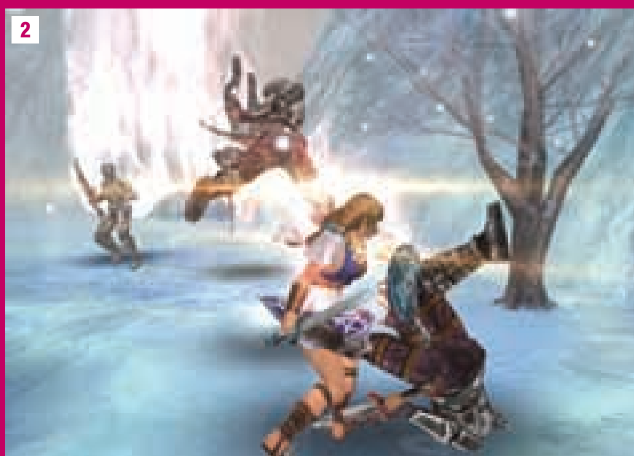
Что еще забыли? Конечно же, название. Словечко echochrome, безусловно, больше подходит для игры, чем «Координатная система, основанная на положении объектов в пространстве». Смысл его прост: echo, «эхо» – это те самые бонусы, которые нам предстоит собирать. Каждый из них служит по совместительству контрольной точкой на уровне, так что при гибели человечка игра продолжится с последнего «эха». Ну а chrome – «хвостик» от monochrome. Игра, как видите, черно-белая. Оно и правильно – в мешанине цветов разобраться было бы еще труднее. Камера-то поворачивается на произвольный угол, а не на 90 градусов, как в Super Paper Mario или Crush. Да и управлять отважным чучелком непосредственно нельзя – можно только расчищать ему дорогу. Так что не удивляйтесь и не морщитесь, глядя на скриншоты – графические изыски тут будут только мешать. Зато игра получится маленькая, а значит – быстро скачиваемая через PlayStation Network на PS3. Версия для PSP выйдет на диске, но, надеемся, обе они будут предлагаться по разумной цене. Ждем также и редактора уровней – ведь он есть даже в бесплатной версии OLE Coordinate System для Windows, которую все желающие могут найти по адресу: http://tserve01.aid.design.kyushu-u.ac.jp/~fujiki/applications.html или на нашем DVD-приложении. СИ

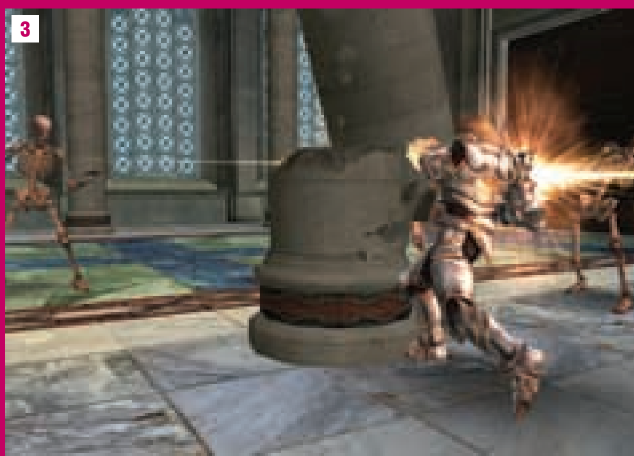














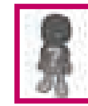


SOUL CALIBUR LEGENDS

ДАВНЕНЬКО МЫ НЕ БРАЛИ В РУКИ ШАШКУ...

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Wii
ЖАНР: action-adventure.fantasy/action.slasher
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Namco Bandai
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Namco Bandai Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2007 года
ОНЛАЙН: www.namcobandai.com



Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@gameland.ru

1 Кто к нам с мечом пришел, от пульта погибнет!

2 Количество доступных героев растет. А кого вы хотите увидеть в «Легендах»?

3 Зигфрид ковыряет каменную колонну... Умеренно интерактивное окружение?

4 Принц Перс... то есть Зигфрид. Всегда было интересно, а как герои в таких доспехах прыгают?

Проиграв очередной поединок в одной из частей Soul Calibur, вы наверняка не раз хотели отобрать меч у неповоротливого Зигфрида и личным примером показать ему, как надо размахивать этой штукой. И очень скоро такая возможность вам представится. Обожающий гулять по разным консолям сериал вновь решил отметиться на железе от Nintendo, на этот раз занятным эксклюзивом, не лишенным некоторой оригинальности. Лично я только и жду, когда на Wii появится полноценный файтинг с применением колюще-режущего оружия. Но, видно, придется подождать еще какое-то время, так как Soul Calibur Legends отступает от классических благородных дуэлей и поворачивается в сторону удалой мясорубки с жестоким избиением множества противников. Авторы собираются поведать о событиях, произошедших после старенькой Soul Blade, но до начала первой Soul Calibur. История вращается вокруг Зигфрида и повествует о том, как бедняга попал под влияние злого меча. Кроме рыцаря в сияющих латах нас ждут и прочие знакомцы: Мицуруги, Таки, Айви... Скорее всего, в финальную версию попадет кто-нибудь еще. Я бы не отказался увидеть Макси, ведь тогда понятие «нунчак как оружие» обретет новый смысл... Рубить недругов предлагают в одиночку, переключаясь между доступными героями (как говорится, «на лету»), или на пару с товарищем (в этом случае экран поделят надвое). Многопользовательских режимов обещают несколько, самый очевидный из них – бодрое соревнование «кто больше врагов нашинкует». Но кто знает, вдруг в форме дополнительной забавы нам позволят устроить старый добрый бой «один на один»? Графических откровений ждать не приходится (для этого есть Soul Calibur IV), а багровых рек крови (верный признак настоящей мясорубки) в сериале не было никогда и, похоже, не будет. Впрочем, стерильное насилие, любопытный сценарий и близкие сердцу герои здесь не главное. Игра выходит на Wii, а значит главное – это управление. Нетрудно догадаться, что пульт послужит игроку мечом. Знакомые по файтингам движения отныне предстоит выполнять самостоятельно. Не стоит рассчитывать на полновесный симулятор доблестного рыцаря XVI века, все намного скромнее. В вашем распоряжении разнообразные горизонтальные, вертикальные, подкидывающие, добивающие и колющие удары да кнопка прыжка. Кроме того, нунчак в сочетании с пультом позволит выполнять комбинации ударов и проворачивать особо сильные атаки. Этого с лихвой хватит, чтобы пару часов получать удовольствие от здешних потасовок. Но, рискну предположить, игра не ограничится простыми движениями – разработчики обещают добавить ролевые элементы. Мол, будет нам и рост характеристик, и набор уровней, и обретение новых видов оружия. Того и гляди персонажи начнут разучивать дополнительные приемы или менять анимацию старых. Скрестим пальцы. Отзывчивый Wiimote поможет сделать игру хорошей. Но очень хорошей она станет, если авторы расщедрятся на продуманную боевую систему, выдадут нам врагов похитрее да побольше и не прогадают с дизайном враждебного игрового мира. Это ли мы увидим к концу года – только время покажет. СИ

НОВИНКА!

Mini Pringles®





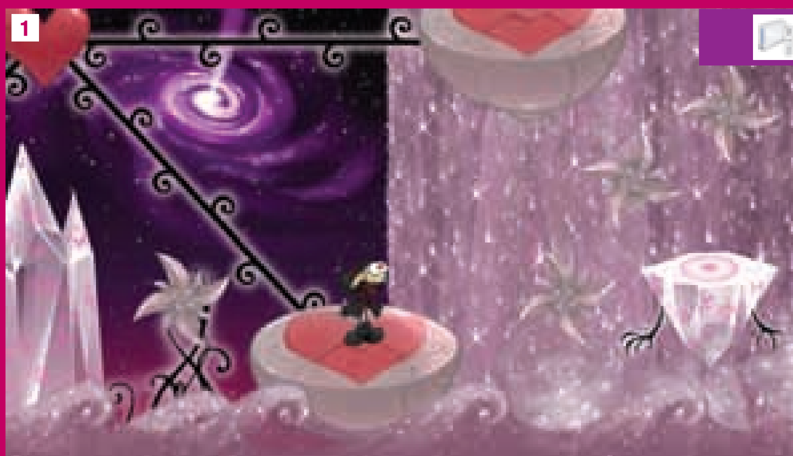


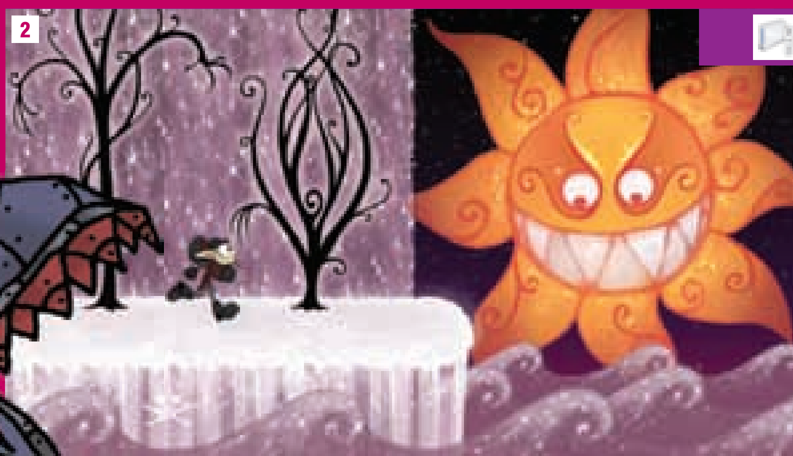
НИЧЕГО СЕБЕ MINI!

На правах рекламы. Товар сертифицирован.

Другой проект Люка Бернара, The Rose Princess, расскажет о виолончелистке, прикосновение которой убивает все живое (кажется, в новой игре МакГи тоже будет такой персонаж...). Ее спутником станет неисправный механический танцор, кролик Cuddles, слишком усердно искавший утешения от своей никчемности в алкоголе и наркотиках. Как и герои Eternity's Child, эти двое отправляются по свету за своим счастьем.









ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМЫ: Wii, Nintendo DS

ЖАНР: action.platform.2D (Wii) action.platform.3D (DS)

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Alten8

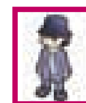
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: нет

РАЗРАБОТЧИК: Alten8

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

ДАТА ВЫХОДА: не объявлена

ОНЛАЙН: http://www.alten8.com/files/details.php?id=41

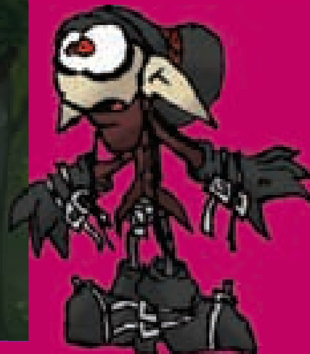


Автор: Илья Ченцов chen@gameland.ru

1 Изначально игра должна была называться Angel's Eternity.

3 «Красно солнце отвечало – я царевны не видало».

2 Руки-веники – одна из характерных отличительных черт персонажей Бернара.



ETERNITY'S CHILD

РЭЙМАН АМЕРИКАНА МАКГИ.

История создания этой игры, пожалуй, не менее драматична, чем ее сюжет. Однажды на форумах pixelation.swoo.net, где собирались мастера пиксельного дела, объявился молодой энергичный художник Люк Бернар (Luc Bernard) с ворохом концепт-артов и созданных по их мотивам спрайтов. К картинкам, нарисованным в оригинальном псевдодетском стиле, прилагалась псевдовзрослая история о мире, в котором после глобальной экологической катастрофы произошел потоп. Бескрылые существа, оказавшиеся в невыигрышном положении, большей частью утонули, а те, что выжили, перебили крылатых, взамен них впустив в новый мир механических монстров. Главный герой игры, Angel (даже затрудняюсь, как его назвать по-русски: Эйнджел, Анжель или просто Ангел) – один из последних представителей крылатой расы. Правда, во младенчестве ему ампутировали крылья и подбросили в сиротский приют. Пережив трудное детство, герой узнает, кто он на самом деле, и отправится на поиски уцелевших представителей своего народа. Как утверждал автор, сценарий создан на основе личных переживаний и Люк горел желанием раскрыть мир Ангела в графических новеллах, видеоиграх и плюшевых игрушках. Ему как будто бы удалось найти соратников – композитора, программиста (изначально игру планировалось разрабатывать для GBA) – а потом, как это часто бывает с проектами, создаваемыми собранной в Интернете командой, все стихло.

Было это шесть лет назад.

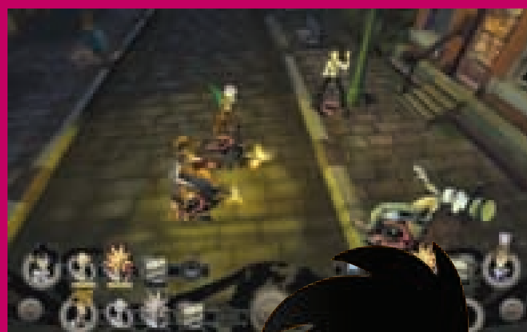
И вот совсем недавно история Ангела, а равно и личность самого Люка Бернара, снова выплыла на свет. Выяснилось, что автор – настоящий представитель парижской богемы, свободный художник из квартала Пигаль. Сейчас ему 21 год – значит, тогда было всего 15. Неудивительно, что его мало кто принимал всерьез. Однако в наши дни пробиться на консоли уже гораздо проще, а уж настойчивости Люку не занимать. Вначале Eternity's Child должна была выйти для Xbox Live Arcade, но потом разбухла до таких размеров, что пришлось перенести ее на Wii.

Разумеется, игра еще далека от завершения, не объявлена даже дата релиза, но пока приходится признать: если отбросить мелодраматический сюжет, оркестровый саундтрек и стильную графику, увидим самый обычный двумерный платформер. Внимания заслуживает разве что возможность играть вдвоем. Второго персонажа, товарища Ангела, зовут Рани. Это мальчик, который считает себя девочкой. Честно говоря, не могу даже представить, с какой целью он присоединяется к путешествию Ангела, но главному герою дружеская помощь не помешает, кем бы она ни была предложена. Сбежав из лечебницы, Рани остался без обеих рук, вместо которых он будет применять различные механические приспособления.

Заявлены также версии игры для Nintendo DS и мобильных телефонов. На DS игра будет трехмерным платформером с оригинальным сюжетом, отличающимся от версии для Wii; про мобильную Eternity's Child известно и того меньше. Ясно одно – месье Бернар, как и неспроста упомянутый в подзаголовке Американ МакГи, отлично понимает, что отточенный стиль вполне может заслонить заурядный геймплей, а жанр «мрачных сказок» народ всегда принимает благосклонно. СИ



Хотите послушать Тайко и Гэйба? Добро пожаловать на www.penny-arcade.com. Здесь найдутся и комиксы, и подкасты, и записи в блоге. Наши герои с удовольствием рассуждают обо всем, что занимает их создателей. Предметом для насмешки может послужить что угодно – от ограничений в видеоиграх до выпуска новых консолей.



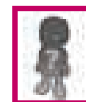






ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC, Xbox 360
ЖАНР: adventure.third-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Penny Arcade
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Hothead Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ДАТА ВЫХОДА: 4 квартал 2007 года
ОНЛАЙН: www.rainslick.com



Автор: V.P. vp@gameland.ru





1 Сейчас чуть ли не в каждой игре надо создавать собственных персонажей. И, конечно, Penny Arcade Adventures не исключение. А куда деваться – adventure с элементами ролевки.

2 Героям доступны не только обычные удары, но и совместные атаки.

3 О новшествах в графике не может быть и речи, но стоит ли их требовать от Penny Arcade Adventures? Взгляните: потешные герои, хоть и мрачноватые, но забавные уровни – словом, то, что нужно для такой игры.

PENNY ARCADE ADVENTURES: ON THE RAIN-SLICK PRECIPICE OF DARKNESS

КОГДА КОМИКСЫ СТАНОВЯТСЯ ВИДЕОИГРАМИ.

Слышали когда-нибудь о Penny Arcade? Ну хоть самую малость, скажем, название? Если нет, это крупное упущение с вашей стороны. Этот знаменитый web-комикс близок и понятен едва ли не каждому читателю «СИ». Дело в том, что сюжеты для зарисовок почерпнуты из мира игр. Заинтересовались? Его герои, Тайко и Гэйб, обязаны своим появлением художникам и сценаристам Майку Крахулику (Mike Krahulik) и Джерри Холкинсу (Jerry Holkins). Джерри и Майк, надо сказать, на все руки мастера: сами рисуют комиксы, сами исправно пишут в блоге от имени любимых героев, занимаются подкастами и проводят выставку Penny Arcade Expo. Но даже такого вороха дел им недостаточно. Видимо, потому они решили взяться за игру. Да не за одну, а сразу за сериал, точнее – несколько эпизодов. Разумеется, все с теми же Тайко и Гэйбом в главных ролях. Видимо, художников вдохновил пример Telltale Games, недавно выпустившей первый сезон Sam & Max.

Жанр разработчики выбрали быстро: классическое приключение «point-and-click» с налетом пародийности. С сюжетом пока что не все ясно, но одно мы знаем точно: первый эпизод забросит нас аж в самое начало XX века. Конечно, большой вопрос, при чем здесь компьютерные игры, но понадеемся на время – обычно оно все расставляет по местам. Тем более авторы уверяют, что в игре найдется самое необходимое: искрометные шутки, забавные случаи и незаурядные персонажи. Мало того, Hothead Games обещают множество динамичных вставок, да таких, что даже равнодушные к жанру adventure не заскучают, просто не успеют. Вы сомневаетесь? Категорически против? Но разве погони в Sam & Max кому-то мешали? Скорее наоборот. Вот и в Penny Arcade Adventures подобные развлечения наверняка окажутся на своем месте. Тем более нас ожидает не гоночная мини-игра, а ряд пошаговых сражений в лучших традициях ролевых игр. Да-да, это не преувеличение, а слова самих разработчиков. Согласитесь, уж кому как не им знать, что и как. Еще одна приятная деталь: накопленный опыт сохраняется от эпизода к эпизоду. Кстати, и о долгих перерывах между сериями можно не беспокоиться. Создатели игры заявили, что одновременно делается сразу несколько серий, а потому эпизоды будут сменять друг друга достаточно часто. Очень верный подход, а уж для сериала – тем более. Согласны?

Безусловно, большинству российских игроков хотелось бы не слишком потратиться на игру. Отличный способ сэкономить – покупка сразу нескольких эпизодов. Но желания – это одно, а суровая действительность совсем другое. Hothead Games, в отличие от Telltale Games, пока не намерена издавать сборники, предполагается ограничить дело цифровой дистрибуцией. По словам Влада Церальди, главы Hothead Games, каждый эпизод обойдется игрокам в $20. Впрочем, говорить о подборках пока еще очень рано, ведь первая серия увидит свет в конце 2007 года. И это только версия для пользователей PC! Любители Mac OS X и Xbox 360 получат свое после Нового года. Как вы наверняка догадались, распространяться эта версия будет через Xbox Live Arcade. И последнее. Ходят слухи, будто Penny Arcade перепадет и адептам Linux, но пока ничего достоверно не известно. Подождем? СИ

В последнее время многие разработчики action/RPG пробуют отказаться от привычных схем. Все чаще нам дают возможность не выбирать героя перед игрой, а постепенно создавать собственного персонажа. Именно так, например, поступили создатели Titan Quest и не ошиблись. Однако Ascaron Entertainment предпочитает действовать по старинке. В самом начале игры нам предложат готовый набор из шестерых героев: Дриаду, Высшую Эльфийку, Воина Тени, Инквизитора и Стража Храма. Все они разные, у каждого своя история и свои особенности. Насколько сильно они отличаются от героев первой части – поговорим ближе к релизу.



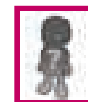








ИНФОРМАЦИЯ
ПЛАТФОРМА: PC, Xbox 360
ЖАНР: role-playing.action-RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Take-Two Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Ascaron Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2008 года
ОНЛАЙН: www.sacred2.com



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 Как водится, увидеть подвиги героя мы сможем в изометрической перспективе. Однако, ходят слухи, будто Ascaron Entertainment сделает также вид от третьего лица.

2 Новый движок способен на многое – картинка так хороша, что никто и не вспомнит о первой Sacred. Не забудьте и о поддержке AGEIA PhysX.

3 Пусть наш персонаж один, как и в первой Sacred, компанию ему составит верный конь. Жаль только, что скакун не попал ни на один из скриншотов.

SACRED 2: FALLEN ANGEL

СЕРАФИМЫ, ЭЛЬФЫ И ЭНЕРГЕТИКА.

Компания Ascaron Entertainment снова делает реверанс в сторону Blizzard. Если вам не нравится такое начало, вот другой вариант: Ascaron по-прежнему идет славным путем подражателей Diablo. Не по вкусу и эта формулировка? Скажем проще: компания работает над продолжением Sacred («Князь тьмы» в России). Конечно, недочетов в этой игре, вышедшей в 2004 году, хватало: тут тебе и слабенький AI, и некоторые недостатки баланса, и множество ошибок. Тем не менее, она приобрела довольно много поклонников, да и в прессе получила вполне благоприятные отзывы. Неплохой итог, особенно когда вспоминаешь, что и без Sacred проектов такого рода было в избытке. Если призадуматься, успех объясняется просто: разработчики не давали громких обещаний и не пытались создать нечто превосходящее саму Diablo и состряпали добротный клон. Справедливости ради заметим, идти путем, протоПренным кем-то из великих, – дело не простое. Слишком велика опасность попасть в немилость к многочисленным поклонникам игры-оригинала, и к тому же сравнение всегда не в пользу последователей.

С тех пор как вышла первая Diablo, новых находок в жанре раз два и обчелся. Игры исправно появляются на свет, но их авторы предпочитают идти все той же проложенной Blizzard дорожкой. Да это и понятно: игровой процесс вроде бы прост, даже незамысловат, но... затягивает. Потому мы не вменим в вину разработчикам недостаток свежих мыслей. Вот и Sacred не исключение. На сей раз нам предлагают раза в два, а то и в три больше разных врагов, видов оружия и комбо. Авторы взяли за основу оригинальную версию докинули того, что можно добавить, не меняя сути, и завернули все это в привлекательную обертку, чтобы со спокойной совестью выложить на полки. Неужто вам мало? В самом деле? Отлично, тогда читайте дальше. Как вы уже наверняка догадались, Ascaron Entertainment вовсе не намерена покорять новые вершины, ее цель – борьба со старыми недоработками. Дело это не простое, ведь не секрет, что предыдущее дополнение – Underworld – любовно сохранило едва ли не все недочеты оригинальной игры: сюжет не блистал новизной, ошибок оказалось по-прежнему много, да и баланс не исправили. Теперь, как нам обещают, все будет совсем иначе: исчезнут досадные мелочи, баланс выправится, а повествование станет интересным.

Нас ждут события, произошедшие задолго до начала первой Sacred. В те времена мирные серафимы с помощью Т-энергии принесли мир и благоденствие на земли Анкарии, потом решили открыть свои знания эльфам. Все бы ничего, но у тех произошел раскол, и некогда спокойную Анкарию охватил огонь гражданской войны. Мало того, Т-энергия вдруг вышла из-под контроля и превратила десятки тысяч местных жителей в ужасных монстров.

Вы спросите – а где же интрига. Да здесь. Дело в том, что игроку придется решать, какой станет Анкария. После того как секрет Т-энергии будет раскрыт, можно разрушить мир, а руины населить монстрами. Правда есть и другой вариант: вернуть все на свои места. Кажется, нечто подобное уже говорили о Space Siege Криса Тейлора, но пока возможность выбирать – это новинка в жанре. Напоследок заметим: о дате релиза для Xbox 360 еще ничего не известно, так что оценить Sacred 2: Fallen Angel пока смогут только владельцы PC. СИ



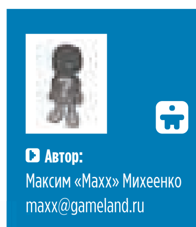




Незаурядная драка: с Украины с любовью

Condemned World Saga – это beat'em up с ролевым налетом. Игра органично сочетает элементы мультяшного cel-shading стиля с предельно честной физикой. Для отечественной игровой индустрии новый проект сам по себе интересен и необычен хотя бы потому, что до сего дня никто в СНГ всерьез не пытался создать beat'em up для PC и PlayStation Portable. Геймерам постарше Condemned World Saga наверняка напомнит старинный хит Comix Zone. Там игрок путешествовал по страницам комиксов и щедро давал на орехи всем врагам, попавшим под горячую руку. Но вернемся к новинке. Под крылышком Vogster Entertainment над проектом работает небольшая, но дружная студия Wolf Run из Киева. Ранее ее сотрудники принимали участие в разработке Silverfall, «Казаков 2», S.T.A.L.K.E.R. и Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow. Мы поговорили с Сергеем Шинкаренко, владельцем студии, гейм-дизайнером, арт-директором и ведущим программистом проекта, и узнали много интересного об игре.

Автор:
Максим «Maxx» Михеенко
maxx@gameland.ru



? Приветствуем! Расскажите об истории компании. У кого и когда родилась мысль основать собственную студию?

Здравствуйте. Идея появилась у меня где-то лет в 14, как это часто и бывает, а воплотилась она только полтора года назад. Конечно, сначала пришлось приобретать опыт, работать в других студиях, писать кипы дизайн-документов. О трудностях скажу лишь одно: их было много. Но, честно говоря, вспоминать и рассказывать об этом не хочется.

? Откуда родилось название студии Wolf Run? Что оно означает?

История более чем забавная. Месяца через три после начала работы издатели поинтересовались, как же все-таки называется наша компания. А мы были настолько погружены в игру, что даже не задумывались о таких мелочах, как название проекта или студии. В итоге небольшого мозгового штурма за день родилось имя Wolf Pack, но… оказалось, что так именуется одна из внутренних студий Ubisoft. Поэтому, заглянув в словарь синонимов, подобрали второй вариант: Wolf Run (тоже переводится как стая, только не у волков, а то ли у собак, то ли у рыбок).

? Чем занимаетесь сейчас? Над чем работаете? Что уже готово?

Сейчас готовы все 10 эпизодов, идет проработка ролевой системы, шлифовка движка и балансировка игрового процесса.

? Расскажите поподробнее об основных особенностях игры. На что делаете упор, что вас вдохновляет?

У нас есть один простой тезис: «Играть должно быть в кайф». Вот на это и стараемся ориентироваться. Чтобы начать игру было просто, а стать мастером – сложно. Вдохновляемся классическими beat'em up: Comix Zone, те же Ninja Turtles и более древними играми для 8-биток. Кстати, геймплей в чистом виде! Из нового – Demon Stone, Final Fight.

? Любите ли вы файтинги? Какие игры вы бы назвали фаворитами? Mortal Kombat? Dead or Alive? Tekken или Street Fighter?

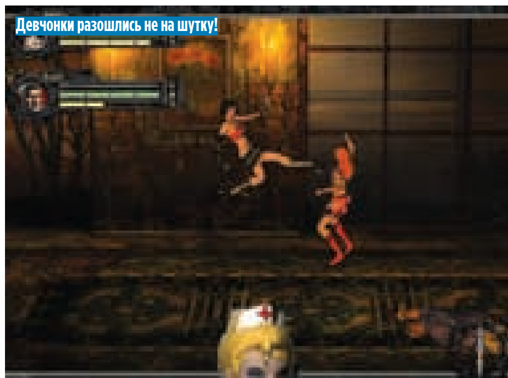
Лично мне очень нравится старенькая Wrestlemania: Arcade Game и еще Mortal Kombat 2, хоть это и не полноценный файтинг. Из новых, на мой взгляд, наилучшим является Soul Calibur 2.

? Не секрет, что жанр порядком закоснел. Что новенького вы намерены в него привнести?

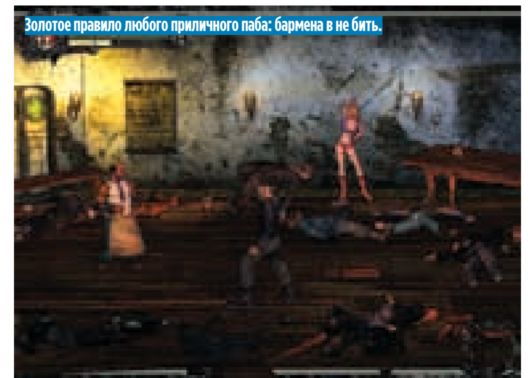
Beat'em up для PC – это уже само по себе необычно (улыбается). А если серьезно, то новых элементов будет предостаточно. Тут и броски по «rag-doll» технологии, комиксы вместо кат-сцен, и возможность пустить в дело все вплоть до обломков кирпича, даже предметы интерьера и те не простаивают: если противником да об стол, да так, чтобы только щепки полетели. Кроме того, ролевая система позволяет развивать персонажа как удобно, и stealth-элементы у Лори… В общем всем хватит… А чтобы сюжет стал понятнее, мы решили перед каждым эпизодом давать главу настоящего комикса с кусочком истории.

? С чем связано такое нестандартное сочетание: комиксы и в то же время предельно честная физика?

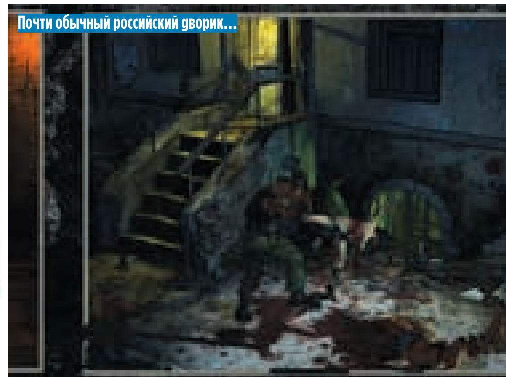
Реалистичная физика – это весело. Комиксовый стиль – еще веселее! Ну а если честно, то прообразом послужил старенький шедевр на Sega Mega Drive – Comix Zone. Оттуда «есть пошли» многие особенности нашей игры.


Девчонки разошлись не на шутку!




Золотое правило любого приличного паба: бармена в не бить.




Почти обычный российский дворик...


Вот уж харизма, так харизма!





? Как и чем отличаются главные герои игры – бывший чемпион по реслингу Рик Togglep, очаровательная воровка Лори и мутант Тиан «Руки-Лезвия». Насколько своеобразен геймплей за каждого из них?

За каждого – совершенно разный геймплей! Рик медленный, но мощный борец. Его умения ближе к реслингу: захват за шею, броски, заломы и т.д. Типично силовой способ ведения боя.

Лори быстрая, но слабая. Ее сила в дополнительных способностях: становиться невидимой, подкрадываться со спины и сворачивать шею одним движением, телепортироваться, призывать двойника и далее в том же духе.

Ну а Тиан чистый файтер: быстрый, мощный, ловкий – но без такого количества умений как у Рика или Лори.

? В пресс-релизе игры сказано, цитируем: «древообразная система навыков, позволяющая изучать новые приемы и усиливать уже известные». Если можно, об этом поподробнее. Все мы помним Diablo II со сходной системой развития персонажа. А как у Вас?

Очень похоже на Diablo II. Правда, изначально мы задумывали систему умений как в ролевой классике, в серии Might & Magic, но потом поняли, что подобным образом глумиться над любителями драк негуманно и... неприбыльно.

А потому решили сделать систему простой и понятной, похожей на ту, что мы все видели в легендарной Diablo II.

? Игра выйдет сразу на нескольких платформах. В чем отличие каждого из вариантов? Расскажите о них поподробнее!

Разница в геймплее версий для PC и PSP минимальна. Но, естественно, для PC-варианта и текстуры более детализированные, и управление немного иное, и физика посложнее. Так что обычных проблем с размытыми текстурами и неудобным управлением в PC-версиях кросс-платформенных проектов у нас быть не должно.

? Интересно, каким будет кооперативное прохождение уровней?

Все по классике! При игре в одиночку переключаетесь с персонажа на персонаж. В паре дело иное: к примеру, первый управляет Лори, второй – Риком или наоборот. Играть можно будет вдвоем на одной клавиатуре, а мы уж постараемся сделать этот процесс комфортным. Мало того, по желанию второй участник легко подключается и отключается прямо в ходе игры. Согласитесь, это очень удобно, если человек ограничен во времени.

К тому же есть особые ситуации, когда активен лишь один игрок, а другой ненадолго становится болельщиком. Ну и последнее. Командные действия – штука полезная, вырвал напарника из лап врага, или использовал компаньона как оружие – получи награду. В общем, должно быть весело.

? Будет ли демоверсия игры? И когда планируете релиз?

Как только будет готова и когда издатели скажут. Но мы постараемся, чтобы диск с игрой оказался под новогодней елочкой у каждого любителя beat'em up!

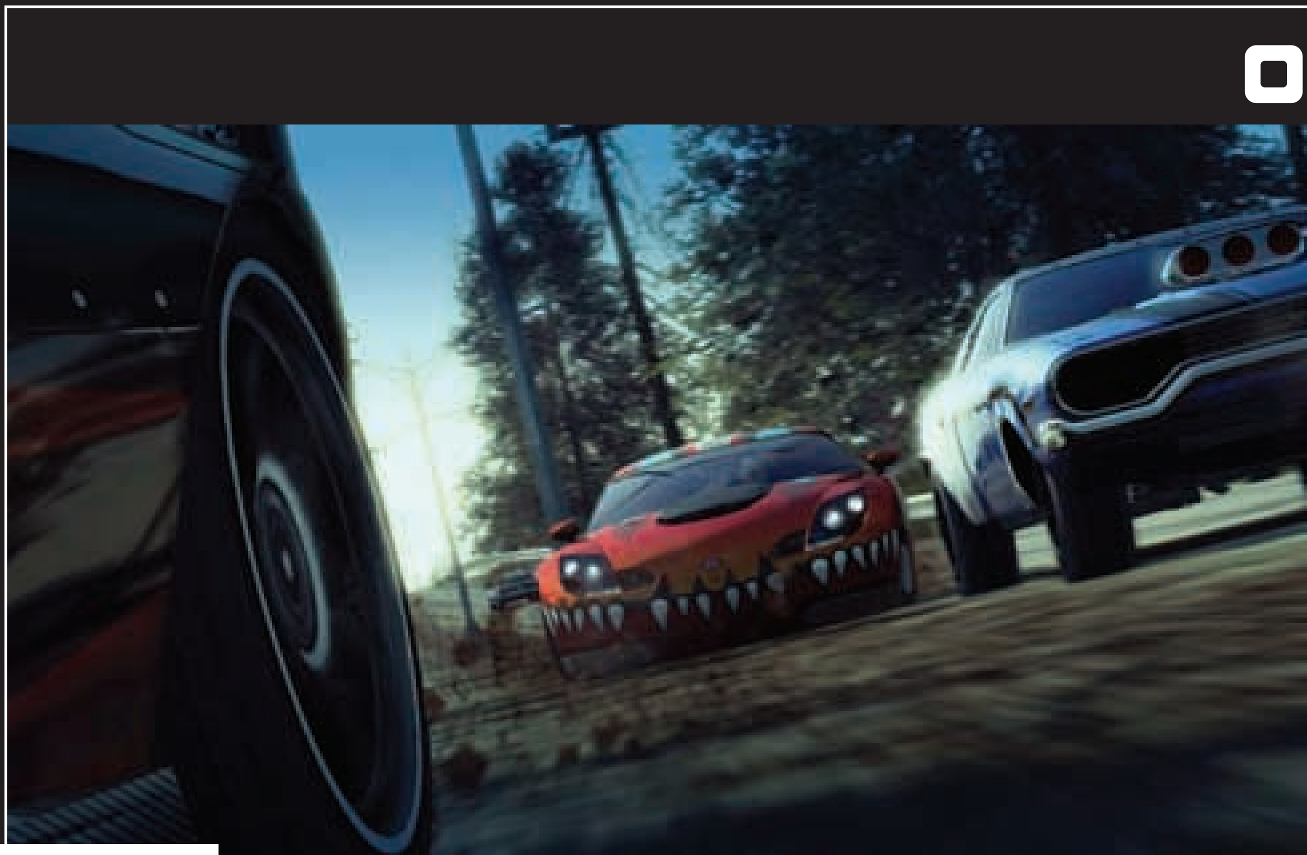
Спасибо за беседу!
Ждем бета-версию на подробное превью! СИ





ЧТО ЗНАЕМ?
Paradise City… Целый город для свободной езды и бесчисленных гоночных заездов.

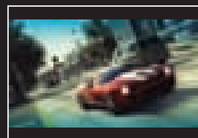
ЧЕГО ЖДЕМ?
Триумфального возвращения режима Crash.

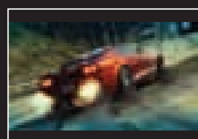


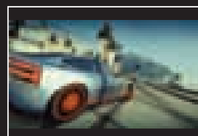


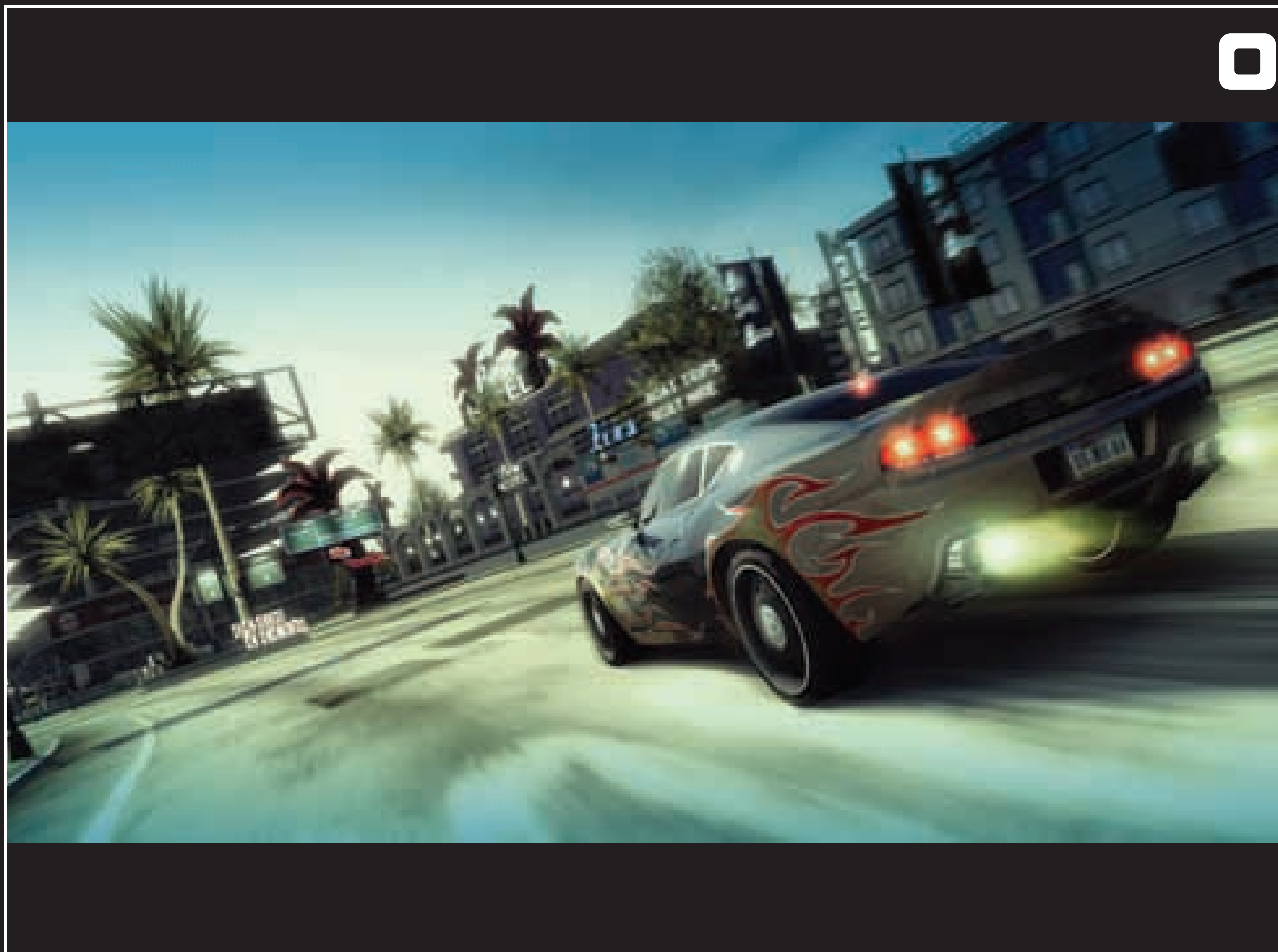
Burnout Paradise

ПЛАТФОРМЫ: PS3, XBOX 360 | КОГДА В США: В I КВАРТАЛЕ 2008 ГОДА











ЧТО ЗНАЕМ?
Ключевой элемент игры – стратегическое расчленение противников. А противники тут живучи и многочисленны, в то время как герой слаб и уязвим.

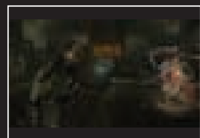
ЧЕГО ЖДЕМ?
Концептуально нового и по-настоящему страшного survival horror.

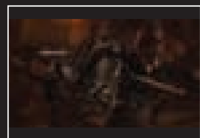


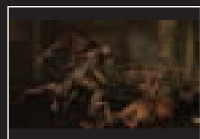


Dead Space

ПЛАТФОРМЫ: PC, XBOX 360, PS3 | КОГДА В США: В КОНЦЕ 2008 ГОДА









АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Защитить Землю или уничтожить её – выбор за тобой!

ENEMY TERRITORY
QUAKE WARS

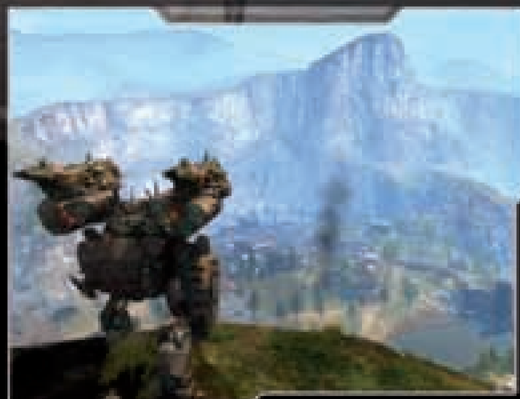
Разгроми жалкую армию людишек!



Война миров никогда ещё не была такой красивой!



Защити Землю от инопланетного захватчика!



1С · id · ACTIVISION · splash damage



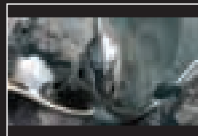
ЧТО ЗНАЕМ?
Кажется, единственная, помимо Final Fantasy XIII, эксклюзивная JRPG для PS3. Зато от Level 5, в чей послужной список входят Dragon Quest VIII и Rogue Galaxy.

ЧЕГО ЖДЕМ?
Достойного представителя жанра с любопытной боевой системой.



Shirokishi Monogatari (White Knight Story)

ПЛАТФОРМА: PS3 | КОГДА В США: В 2008 ГОДУ







ЧТО ЗНАЕМ?
Спецагент, странная инфекция, сверхсилы... Шутер от третьего лица, никаких элементов интерфейса, инновационный мультиплеер.

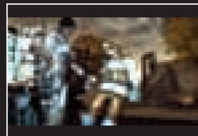
ЧЕГО ЖДЕМ?
Новой Psi-Ops? Second Sight? BioShock от третьего лица?

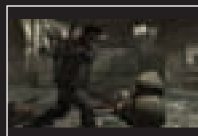


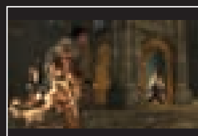


Dark Sector

ПЛАТФОРМЫ: XBOX 360, PS3 | КОГДА В ЕВРОПЕ: 22 ЯНВАРЯ 2008 ГОДА





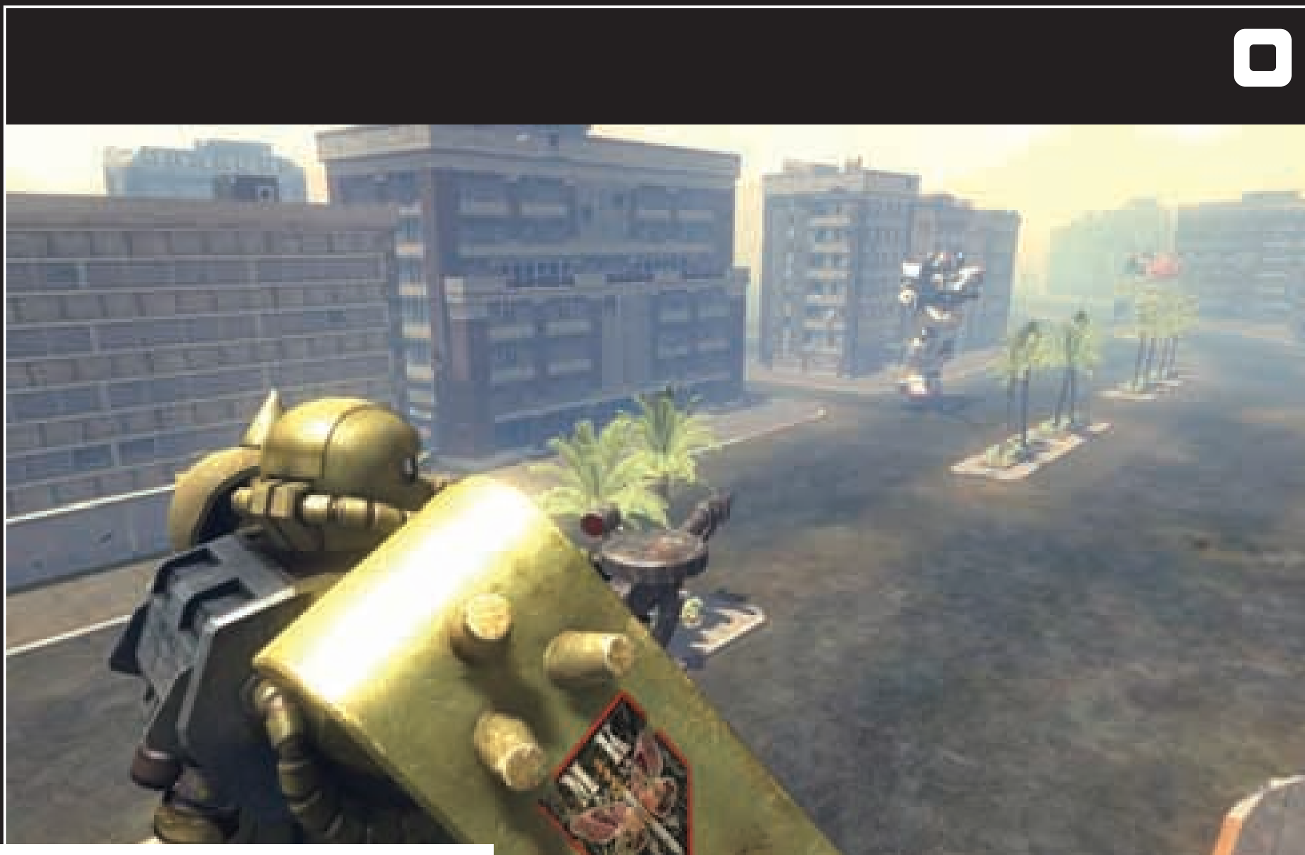






ЧТО ЗНАЕМ?
Gundam с уклоном в сторону мультиплеера в духе Battlefield.

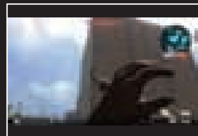
ЧЕГО ЖДЕМ?
Задора Earth Defence Force 2017 с гигантскими человекоподобными роботами в главной роли.

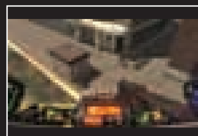


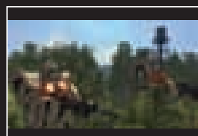


Mobile Ops The One Year War

ПЛАТФОРМА: XBOX 360 | КОГДА В США: В 2008 ГОДУ





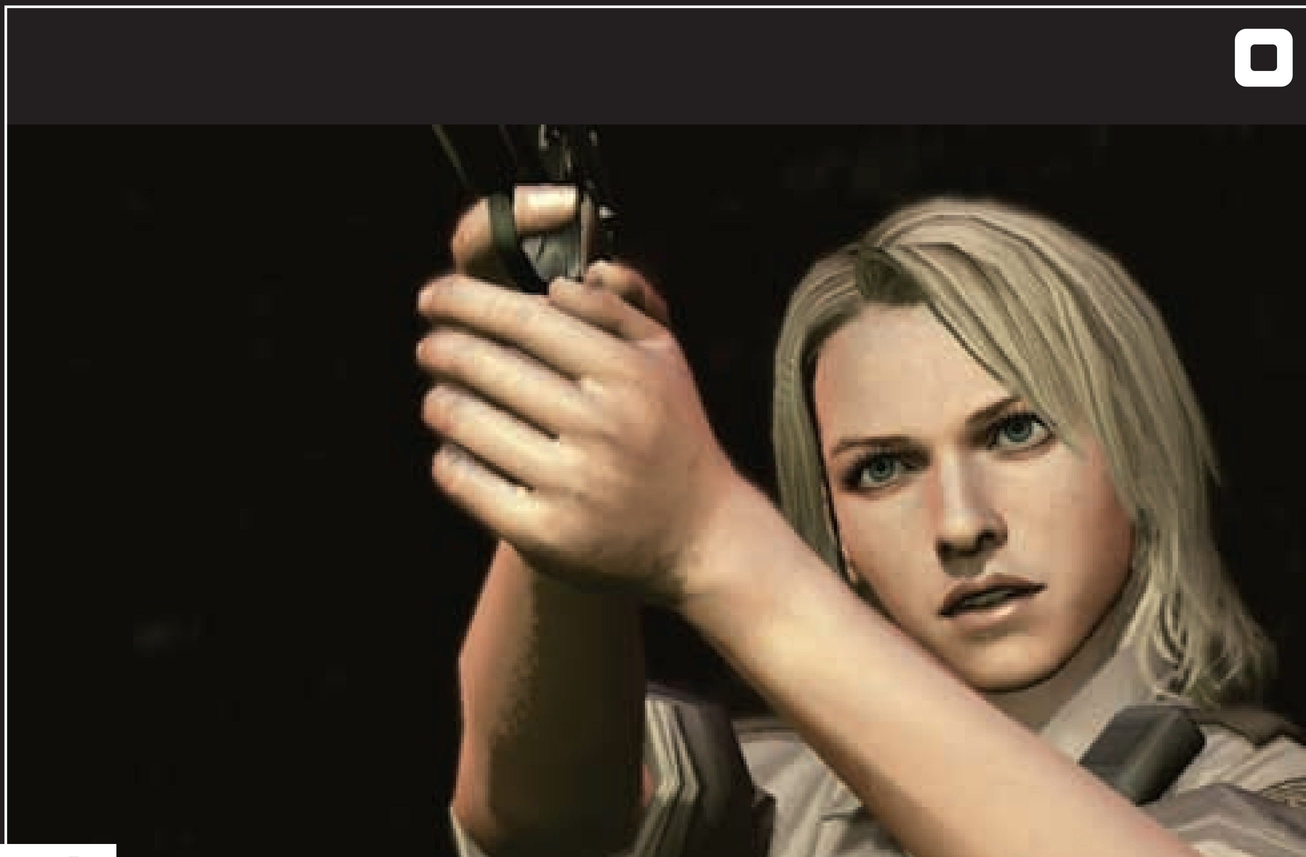






ЧТО ЗНАЕМ?
Агент ФБР расследует таинственное убийство в тихом американском городке.

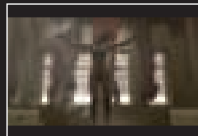
ЧЕГО ЖДЕМ?
«Твин Пикс» в игровом исполнении.

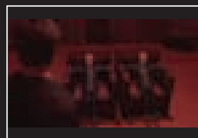


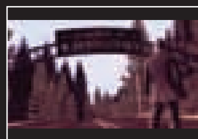


Rainy Woods

ПЛАТФОРМЫ: XBOX 360, PS3 | КОГДА В ЯПОНИИ: В 2008 ГОДУ









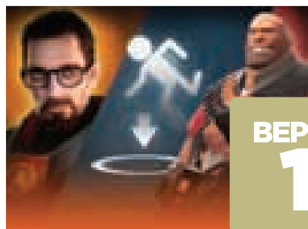
Гид покупателя: Игры

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

PC

Half-Life 2: The Orange Box

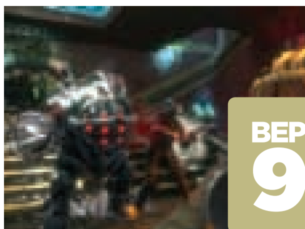


ВЕРДИКТ 10

Если вы покупаете один шутер в год, берите The Orange Box. Если один шутер в два года, берите The Orange Box. Если один шутер в три года... Проще говоря, выбросьте из головы мысли о прочих шутерах. The Orange Box – лучшее, что сейчас есть на любой платформе.

ПЛАТФОРМЫ: PC, Xbox 360, PS3
ЖАНР: shooter.first.person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Valve / Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
РАЗРАБОТЧИК: Valve

BioShock

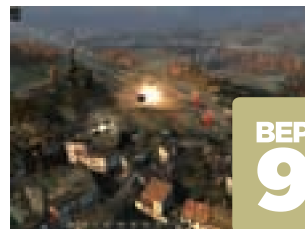


ВЕРДИКТ 9.0

Один из самых ожидаемых шутеров 2007 года не разочаровал – пресса наперебой поет хвалебные песни, а игроки с головой погружаются в мрачный подводный мир, так и не ставший Утопией для его обитателей. Дело System Shock живет и побеждает!

ПЛАТФОРМЫ: PC, Xbox 360
ЖАНР: shooter.first.person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: 2K Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: 2K Boston, 2K Australia

World in Conflict



ВЕРДИКТ 9.0

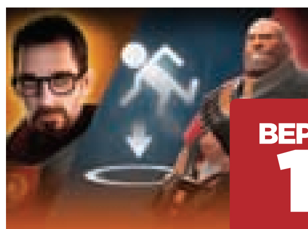
RTS нового поколения, отвергающая пережитки старины – сбор ресурсов, строительство, апгрейды. Только сражения и ничего лишнего. Великолепная графика, бешеный темп геймплея и хорошая перспектива стать новой киберспортивной дисциплиной.

ПЛАТФОРМЫ: PC, Xbox 360
ЖАНР: strategy.real-time.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sierra
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Massive

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	The Orange Box	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№21(246)
1	BioShock	PC, Xbox 360	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каныгин	№18(243)
3	World in Conflict	PC, Xbox 360	strategy.real-time.modern	Олег Хажинский	№17(242)
3	World of Warcraft: Burning Crusade	PC	role-playing.MMO.fantasy	Владимир Иванов	№04(229)
5	Enemy Territory: Quake Wars	PC	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каныгин	№21(246)
6	The Settlers: Rise of an Empire	PC	strategy.city_building.historic	Ашот Ахвердян	№21(246)
7	NWN 2: Mask of the Betrayer	PC	role-playing.PC-style.fantasy	Александр Трифонов	№21(246)
8	Stranglehold	PC, Xbox 360, PS3	shooter.third-person.modern	Ашот Ахвердян	№19(244)
9	Tomb Raider: Anniversary	PC	action/adventure	V.P.	№13(238)
10	Overlord	PC, Xbox 360	role-playing.tactical	Ашот Ахвердян	№16(241)

ПРИСТАВКИ

The Orange Box

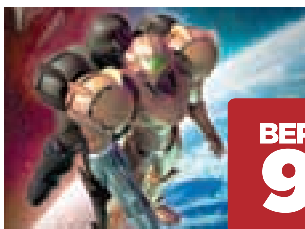


ВЕРДИКТ 10

Если вы покупаете один шутер в год, берите The Orange Box. Если один шутер в два года, берите The Orange Box. Если один шутер в три года... Проще говоря, выбросьте из головы мысли о прочих шутерах. The Orange Box – лучшее, что сейчас есть на любой платформе.

ПЛАТФОРМЫ: Xbox 360, PS3, PC
ЖАНР: shooter.first.person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Valve / Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Valve

Metroid Prime 3: Corruption

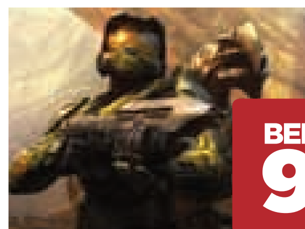


ВЕРДИКТ 9.5

Это событие! И не только для поклонников сериала – для Wii как игровой платформы. Впервые с запуска консоли появился эксклюзивный проект высочайшего класса, изначально готовившийся с учетом всех ее достоинств – и достоинства эти в полной мере продемонстрировавший.

ПЛАТФОРМА: Wii
ЖАНР: action-adventure.first-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК: Retro Studios

Halo 3



ВЕРДИКТ 9.0

$300 млн. принесла своим создателям Halo 3 только за первую неделю продаж, что уже обеспечило ей, сумевшей предложить и отличный сетевой мультиплеер, и приличное одиночное прохождение, и кооперативный режим на четверых, статус самой успешной игры в мире.

ПЛАТФОРМА: Xbox 360
ЖАНР: shooter.first.person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Алион»
РАЗРАБОТЧИК: Bungie Studios

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	The Orange Box	PS3, Xbox 360, PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№21(246)
2	Metroid Prime 3: Corruption	Wii	action-adventure.first-person	Сергей Цилюрик, Евгений Закиров	№19(244)
3	Halo 3	Xbox 360	shooter.first-person.sci-fi	Александр Устинов, Артем Шорохов	№21(246)
4	BioShock	Xbox 360, PC	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каныгин, Red Cat	№18(243)
5	Super Paper Mario	Wii	action.platform/adventure	Артём Шорохов	№18(243)
6	The Darkness	PS3, Xbox 360	shooter.first-person	Red Cat, Александр Устинов	№16(241)
7	Forza Motorsport 2	Xbox 360	racing.simulation	Александр Устинов, The Stig	№17(242)
8	Stranglehold	PS3, Xbox 360, PC	shooter.third-person.modern	Александр Устинов, The Stig	№19(244)
9	Ninja Gaiden Sigma	PS3	action.slasher	Red Cat, Александр Устинов	№19(244)
10	Heavenly Sword	PS3	action.adventure/slasher	Александр Устинов, Денис Никишин	№19(244)

СЛОВО КОМАНДЫ

Слово команды

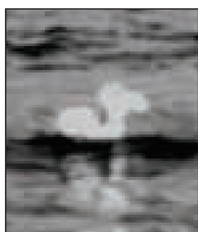
ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ. НАДПИСЬ НА БЛОКНОТИКЕ СПРАВА – НЕ ПРОСТО ТАК. ПОПРОБУЙТЕ УГАДАТЬ, ИЗ КАКОЙ ОНА ИГРЫ.



Константин Говорун

wren@gameland.ru



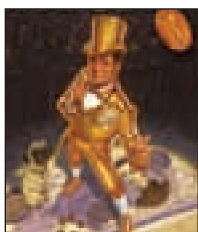
СТАТУС:
Monster Hunter

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Drawn to Life

На выходных ездил в Шотландию, чтобы посмотреть на Несси. Туристам предлагают кораблик с радаром, сонаром и набором биноклей. Несси в итоге увидел только издалека и смазанно. Зато напугал до смерти стаю диких уток и нашел осколок Камня Судьбы. На берегу у деревни Драмнадрохит есть еще гигантская пластиковая Несси, но неканоническая (с тремя горбами вместо двух), поэтому фотографироваться с ней я не стал.

Александр Трифонов

operf1@gameland.ru



СТАТУС:
Only happy when it rains

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Hellgate: London MP Beta
«XIII век: Слава или смерть»

Новая книга Пратчетта оставляет странное впечатление. В частности, Ветинари сам на себя не похож. А может, раньше ему не уделяли столько места. «XIII век» между тем – чудовищно сложная игра. Если тактические битвы в Total War кажутся вам тяжелыми, вы просто не проходили местный туториал, не говоря о последующих сражениях. AI дьявольски хитер, всегда имеет перевес в силах и не дает никаких поблажек.

Артем «cg» Шорохов

cg@gameland.ru



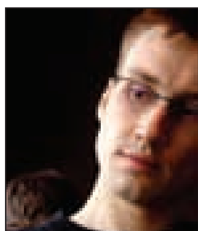
СТАТУС:
В домике

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Halo 3, Conan, Stranglehold

Кошмар, нет – просто ужас, что творится! 2007-й можно смело называть годом боевиков от первого лица. Даже подсчитывать страшно, сколько их уже наделали и, особенно, сколько еще успеет выйти. И ладно бы, середняк и серость какая, так нет же – сплошь удалые да румяные, только успевай отстреливаться, все хит-парады ими пестрят! Буквально вчера прикидывали, какие шедевры метят в «Игры года 2007»... И знаете что? Там тоже сплошные шутеры. Караул!

Игорь Сонин

sonin@gameland.ru



СТАТУС:
Спецкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Portal
Team Fortress 2

Пятиминутка ужасной необъективности. В общем, так: Portal – лучший сюжетный шутер, который попадался мне на глаза аж с самой первой Half-Life. Чудо, прелесть, золотце гениальное. Team Fortress 2 – тоже очень серьезная заявка на победу, игра, к которой сейчас сводятся любые разговоры с знакомыми владельцами компьютеров. У нас был соблазн поставить «десятки» обеим, но в Team Fortress 2 какие-никакие минусы найти все-таки удалось. В Portal – нет.

Марина Петрашко

bagheera@gameland.ru



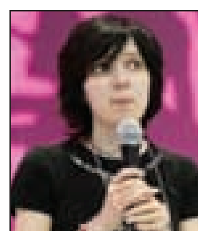
СТАТУС:
Сапожник без сапог

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
«Почини компьютер»

Сбои Windows оставили меня без рабочего инструмента. Разумеется, временно: техника еще не достигла того уровня, чтобы ее бунт против человека имел шансы на успех. Это радует. Печалит то, что достигнут другой уровень – когда система настолько обширна, что исправление сбоя в одном месте легко приводит к появлению сбоя в другом. И раздражают 10 версий C++ на жестком диске, пролезшие туда с разными играми.

Наталья Одинцова

odintsova@gameland.ru



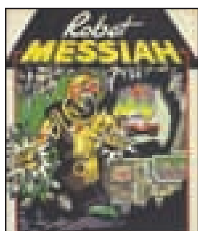
СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Persona 3
Jeanne D'Arc

Всю неделю играю в «Жанну» на PSP: спасаю Францию от демонической орды. Скоро, кажется, и вправду поверю – герцог Бедфорд был чернокнижником, а Генрих VI часть жизни провел... хотя нет, это уже спойлер. Но больше всего нравится боевая система – похожая на Final Fantasy Tactics и в то же время заимствующая «правило треугольника» у Fire Emblem (разве что вместо тройки «мечи-топоры-копья» – скиллы, дающие покровительство стихий).

Илья Ченцов

chen@gameland.ru



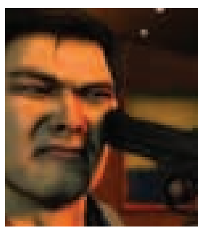
СТАТУС:
Robot Messiah

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
«Он – робот», Chronos Twin, BioShock (русская версия)

По сравнению с дилеммами мунподовского робошедевра муки выбора «убить девочку – спасти девочку» из BioShock – детский лепет. К тому моменту, как ты понимаешь, какую цену придется заплатить за, казалось бы, доброе дело (восстановление мобильности грузчика Самсона), сейв, предшествующий ключевому выбору, оказывается уже давно перезаписанным. Увидимся на следующем прохождении, Самсон!

Александр Устинов

hh@gameland.ru



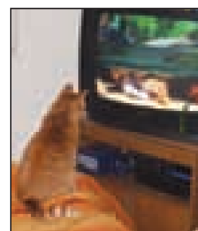
СТАТУС:
Body Counter

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Forza Motorsport 2
Halo 3

Пролистывая свежий номер Total DVD, наткнулся на занятный «Топ-20 экранных перестрелок». На первом месте – фильм «Круто сваренные». Самое интересное: в статье указано, сколько людей укокошили в финальной сцене. И мне вдруг стало интересно, а где больше жертв – там или на последнем уровне Stranglehold? Результат: 146 трупов в фильме против 164 в игре. Хотя последняя цифра условна – враги-то прут бесконечно, пришлось устраивать speed run.

Red Cat

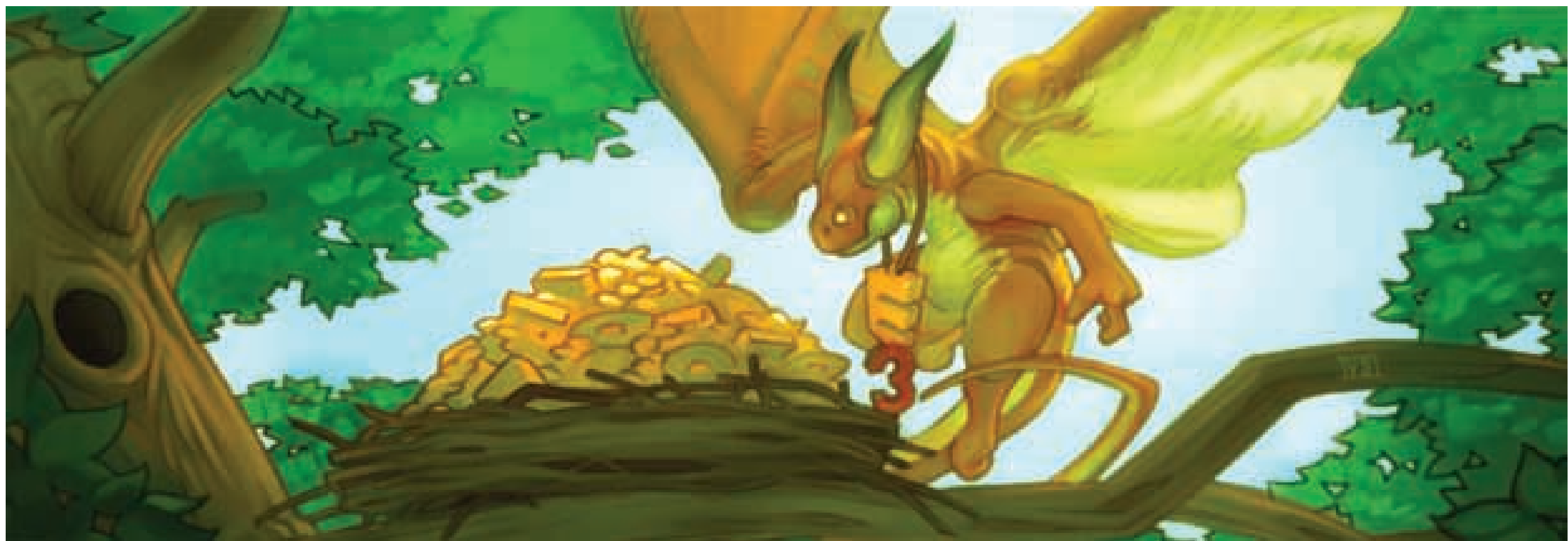
chaosman@rambler.ru



СТАТУС:
Телезритель

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

Прошедшие пару недель посвятил свободное время просмотру ТВ-сериалов: начал очередным сезоном Battlestar Galactica, продолжил Stargate: Atlantis, потом под настроение еще и Firefly пересмотрел. Между делом наведался на мероприятие, посвященное официальному запуску Xbox 360 в России, – которое, признаться, оставило впечатление как минимум противоречивое. За два года можно было раскачаться и на что-нибудь посущественнее...







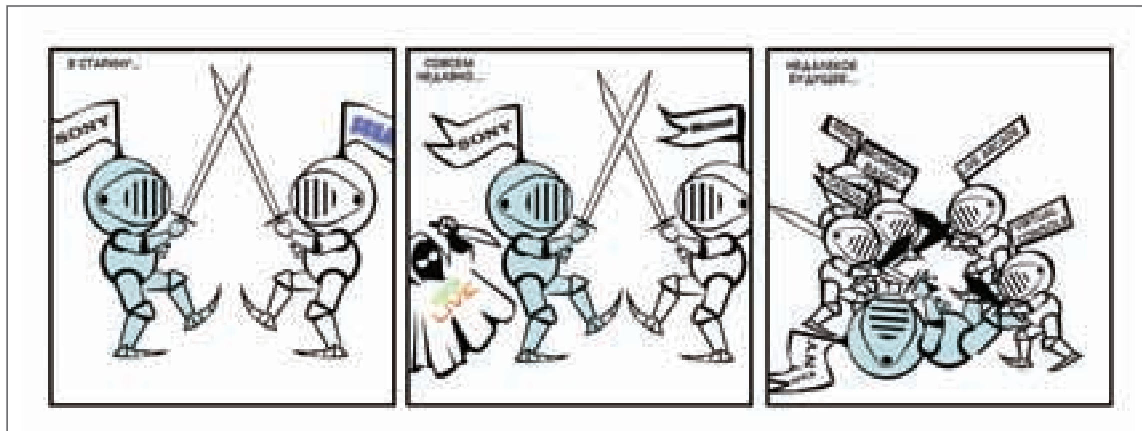
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

КОНСЕРВАТИВНЫЙ ВЗГЛЯД НА ИНДУСТРИЮ

В ПОСЛЕДНИЕ ГОДЫ ВЫ НАВЕРНЯКА МНОГО СЛЫШАЛИ О ТОМ, ЧТО РЫНОК ИГР МЕНЯЕТСЯ. КАЗУАЛЬНЫЕ ПРОЕКТЫ, ЦИФРОВАЯ ДИСТРИБУЦИЯ, МИКРОТРАНЗАКЦИИ, ОНЛАЙН-СООБЩЕСТВА – ВОТ ЧТО СЕЙЧАС В МОДЕ. ТАК ЛИ ЭТО НА САМОМ ДЕЛЕ?

Если обратиться к цифрам, то можно увидеть, что мировой рынок казуальных игр в 2006 году оценивался примерно в $900 млн. Это довольно много – примерно столько же, во сколько оценивается рынок обычных PC-игр в США (без учета оплаты подписки на MMORPG), но приставочных проектов (именно софта, без учета железа) в мире в 2005 году разошлось на $15 млрд. Так что казуальный рынок догонит и перегонит нормальный не раньше, чем экономика Австралии опередит экономику США. Более существенны доходы от подписки на MMORPG, особенно в Азии. Там уже счет идет на миллиарды долларов. Но во многом это можно списать на национальные особенности Южной Кореи и Китая, и вряд ли другие крупные страны присоединятся к их клубу. В последний год Nintendo, Sony и Microsoft любят приводить данные о закупках игр в их сетевых сервисах. Вот, например, на Virtual Console недавно насчитали 7.8 млн. закачек по всему миру. С учетом того, что одна игра стоит там что-то вроде десяти долларов (или даже меньше), выручка составила около $70 млн. – копейки по меркам Nintendo. Очень много шума производят сервисы, вроде Playstation Store и Xbox Live Arcade. Но далеко не все консольщики даже пробуют выходить в сеть, а если и делают это, то ради мультиплеера. Если судить по продажам нормальных коробочных игр для PlayStation 3 и Xbox 360, основные деньги владельцы систем тратят на Halo 3 и Motorstorm, а не на Stardust HD.
Часто говорят, что сейчас издательства любят обращаться к аудитории не-геймеров. И пусть. По большому счету, для нас ничего не изменилось – с нами разговаривают на нашем языке, для нас делают игры, которые мы потом покупаем в магазинах. А если компании одновременно пытаются найти точки соприкосновения с теми, кто не знает, что такое Fallout и Final Fantasy, – это их право. Ведь казуальные игры для PC дают шанс пробиться небольшим студиям, новичкам на рынке. Да и старичкам тоже хочется получить кусок от пирога в $900 млн. С консолями ситуация очень схожая. Здесь казуальные (или похожие на них) проекты еще и призваны привлечь к приставкам (и к нормальным играм!) внимание новой аудитории. А еще – дать дополнительный сервис геймерам, чтобы они не скучали в перерывах между релизами любимых шутеров от первого лица. Но можно прекрасно жить, вообще не замечая существования каких-либо новых сервисов и ничего при этом не теряя.
На самом деле, все эти новые веяния существуют в основном в головах у представителей игрового бизнеса, экспертов и прессы. По большому счету за последние десять или даже пятнадцать лет ситуация на рынке практически не изменилась. Есть PC – платформа, которой вечно предрекают гибель, но которая по каким-то непонятным причинам никак не хочет умирать. Есть три платформодержателя, которые готовы рвать друг другу глотку. Только на смену Sega пришла Microsoft. Есть фанаты этих платформодержателей. В 1991 году они доказывали друг другу, что SNES мощнее, чем Mega Drive, а то, что этого не видно в играх, – временное недоразумение. В 1994 году они же считали процессоры у Saturn, а в 1999 – производительность графического адаптера PlayStation 2. Каждый год платформодержатели представляют новую линейку игр, делают программные заявления и пытаются перетянуть на себя одеяло. Если получается – лидер меняется. За счет чего это делается – крутой графики, эксклюзивных игр, оригинального управления – не так уж важно.
Сейчас на коне Nintendo – и именно потому, что лучше всего понимает истинное положение дел и не тратит ресурсы попусту. Она менее всего склонна поддаваться новейшим веяниям. Она проигнорировала бум на MMORPG и даже сейчас мало внимания уделяет сетевым играм. Все проекты она продает на дисках. Сервис Virtual Console дает доступ к нормальным играм прошлых лет, а не к современным поделкам по их мотивам. Конечно, Nintendo привлекает новую аудиторию и производит много шума по этому поводу, но на одной Wii Sports приставка далеко бы не уехала. Nintendo Wii – это действительно «GameCube с нунчаками», как писал Игорь Сонин, и геймеры покупают ее потому, что на приставке выходят игры, которые мы ожидаем от GameCube с нунчаками. Это Metroid Prime 3: Corruption, The Legend of Zelda: Twilight Princess, Super Mario Galaxy. А то, что ее покупают еще какие-то другие странные люди, потому что им понравилось махать пультом, – это любопытно, конечно, но нам не так уж важно.
Не стоит бояться того, что новые течения на рынке, о которых мы вам рассказываем, как-то всерьез повлияют на вашу жизнь и «испортят» любимые платформы. Казуалы – это по определению случайные люди, и даже все вместе они не так уж сильно влияют на рынок. По исследованиям Parks Associates, 11% наиболее хардкорных геймеров приносят игровым издательствам 30% прибыли. Есть еще любопытный анализ английского рынка от Continental Research, показывающий, что в среднем каждый хардкорный геймер дает советы о покупке шести своим друзьям. Поэтому успешные игровые издательства подстраиваются под наши запросы, а не наоборот. Взять ту же цифровую дистрибуцию. Еще Sega когда-то намекала на то, что на ее следующей приставке игры будут распространяться только по Сети. То же делала Sony за пару лет до запуска PlayStation 3. А вылилось это в то, что игры, которые стыдно продавать на дисках за стандартную цену в $50-$60, распространяются по Сети и за $10. Уверен, что материальные носители (неважно, диски, картриджи) не исчезнут никогда. Потому что коллекция файлов на диске и полка с коробочками с любимыми играми – это две совершенно разные вещи. Для геймера, конечно.







Илья Ченцов
chen@gameland.ru

ВОСПОМИНАНИЯ ОПТОМ

НАЙТИ В НАШЕ ВРЕМЯ ИГРУ, СУЩЕСТВУЮЩУЮ САМОСТОЯТЕЛЬНО, ВНЕ КУЛЬТУРНОГО И ИСТОРИЧЕСКОГО КОНТЕКСТА, ПРАКТИЧЕСКИ НЕРЕАЛЬНО. БУДЬ ЭТО СОВЕРШЕННО ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ИСТОРИЯ О ПОДВОДНОЙ КОЛОНИИ МУТАНТОВ ИЛИ АБСТРАКТНЫЙ ШУТЕР ПРО ВОЙНУ ТРЕУГОЛЬНИЧКОВ С КВАДРАТИКАМИ – У ВСЕГО НАЙДЕТСЯ ПРОТОТИП ИЛИ ИСТОЧНИК ВДОХНОВЕНИЯ, ДА ЕЩЕ И НЕ ОДИН.

Если связь Geometry Wars и Asteroids представляет разве что академический интерес, то BioShock, например, вы воспримете совсем по-другому, если вы не знакомы с сериалом System Shock и не читали «Атлас расправляет плечи». Но хорошо это или плохо? Однозначно ответить на этот вопрос нельзя. Если взять те же BioShock и System Shock, общие элементы – все эти камеры слежения, вызывающие роботов охраны, аудиодневники и «голографические» воспоминания – прямо-таки бросаются в глаза. Если вы в System Shock не играли, возникает недоумение – геймплейные детали не вполне подходят к миру игры (как оптический прицел на луке в Dark Messiah). Если же «системные» творения Irrational вам знакомы, вы, по крайней мере, поймёте, откуда всё это взялось – и ещё не закончив игру, уже будете примерно предполагать, чего от неё ожидать. В обоих случаях результат не вполне положительный.
Возможно, взят неудачный пример? Хорошо, берём с полочки диск «Он – робот». При пристальном разглядывании выясняется, что он процентов на 80 спрессован из «секонд-хэнда». Общая сюжетная канва и аркадная механика Alien 8, взлом роботов в духе Quazatron напополам с Final Fantasy, дроиды из фильма Silent Running в роли наномеков и атака ICE Breaker, во избежание перегрева игроцких мозгов заменённая локализаторами на УДАР (Уникальный Деблокирующий Алгоритм Разрушения). С одной стороны, если вы не знаете, в честь кого названы дроиды Зельда и Рейстлин, – это играть не мешает. С другой, немного обидно, что игра вроде бы вам нравится, а намекает на что-то такое, что вам неизвестно – значит, получается, не для вас она написана, а для того, кто «в теме»?
И это притом, что к таким проектам, как Destroy All Humans! 2, впору выпускать версию с режиссёрскими комментариями – чтобы понимать эту игру «без подстрочника», нужно было родиться где-то в сороковые годы прошлого века. Подозреваю, что большинство из вас, дорогие читатели, значительно младше. Неужели для вас всё потеряно?
На самом деле процесс может идти с любого конца. Культурные аллюзии можно понимать потому, что вы давно знакомы с первоисточником, но можно заняться и прямо противоположным делом – разрыть «исходники» постфактум. Если вы чувствуете, что вам на что-то намекают, вбейте фразу в Google, и с высокой вероятностью узнаете, откуда она. Разумеется, это лишь половина дела – если речь идёт о фильме, его было бы неплохо посмотреть, книгу – почитать, в игру поиграть. Не чересчур ли много труда для расследования мимолётной отсылки? Подойдите к этому с другой стороны – если игра вам понравилась, возможно, будут интересны и те произведения искусства, из которых она выросла.
Но всё-таки стоит ли продираться через сотни листов толстенного философского романа, чтобы глубже понять причины существования глубоководного города мастеров, который изначально был задуман как острова нацистов? Что ж, можно обойтись конспектом – та же Wikipedia содержит достаточно подробные аннотации множества художественных произведений, а на YouTube легко найти «нарезку» практически любого фильма. Не говоря уже об играх – в Сети есть не только обзоры и интервью, но и демоверсии, в том числе даже некоторых отменённых проектов.
Можете считать это современной низкотехнологичной заменой «имплантированных воспоминаний» – не обязательно досконально знакомиться с предметом, чтобы иметь о нём представление. Примерно тем же самым занимались наши учителя на уроках истории, пытаясь искусственным образом создать у нас память о событиях, в которых мы лично не участвовали. Однако интернетовские знания более «легкоусвояемые», так как их структура более соответствует структуре мозга. Школьную премудрость вдалбливали нам линейно, так что мы зачастую не знали, что творилось в Европе, когда в России правил Иван Грозный. В Интернете информация связана гиперссылками, как нервные узлы в мозгу – аксонами, а одни и те же факты могут быть преподнесены разными источниками по-разному, создавая более объемное видение предмета. Более того, учёные установили, что работа поисковых систем в чём-то сродни работе мозга – ещё одна причина считать принесённое «гуглом» своего рода воспоминаниями.
Но, конечно, собственное видение – то, от чего нас отучали в школе – важнее. Выводы, которые вы сделаете самостоятельно при прохождении игры, ничем не заменишь. Тот щелчок, который происходит в мозгу, когда слышишь по радио в BioShock рекламу о том, что не надо идти на уступки террористам, осознаёшь Rapture как метафору путинского сортира и понимаешь, ЧТО он имел в виду под сортиром, важнее десятка щелчков по ссылкам на сайтах Wikipedia, Mobygames и IMDB.
Ведь все эти сайты тоже составляют люди, такие же, как и вы. И пусть каждый из нас не может обладать полным знанием, мы можем внести свой посильный вклад, поделившись известной нам информацией или оставив собственное мнение. Особенно если вам известно, как зовут певицу, клип которой имитирует сцены из игры Lemmings, и как называется песня. Этого Интернет до сих пор не знает, а я забыл.






Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

Bungie Studios
История одного восхождения

Как и в случае со многими ныне известными компаниями, история современной Bungie Studios началась с мечты – мечты двух студентов Университета Чикаго организовать собственную студию по разработке компьютерных игр. Энтузиастов-мечтателей звали Алекс Серопян и Джейсон Джонс, а их мечта (с воплощением которой друзья тянуть не стали) получила длинное название Bungie Software Products Corporation.

Первые шаги

Спустя считанные месяцы после основания компания завершила первый проект для MacOS – им стала бесплатная и весьма незатейливая игра Gnop, клон куда более древней Pong образца 1972 года. Собственно, от прародительницы она ничем не отличалась, даже название при ближайшем рассмотрении оказалось словом Pong, написанным задом наперед. Однако, как ни странно, у Gnop нашлись поклонники, и во многом благодаря их поддержке на свет появилась следующая разработка, Operation Desert Storm. Еще пару лет сотрудники Bungie набирали опыт, выпуская один за другим ныне почти забытые шутеры от первого лица. Наконец, в 1993 году пришла пора первого крупного прорыва – компания создала Pathway into Darkness, любопытный гибрид шутера и RPG. В роли сержанта Эддингса игрок исследовал недра древней пирамиды и пытался предотвратить пробуждение злобного божества. Попутно ему приходилось решать головоломки и общаться с душами умерших. Многие пользователи нашли Pathway into Darkness слишком сложной, другим она показалась чересчур монотонной, но и восторженных отзывов было предостаточно. А сотрудники Bungie уже готовили поклонникам новый сюрприз.

Марафонский забег

В 1994 году владельцы Apple Macintosh, не слишком избалованные вниманием разработчиков и издателей, получили от Bungie царский подарок – шутер от первого лица Marathon. Казавшаяся на первых порах очередным клоном Doom, на деле Marathon совершила сразу несколько небольших революций в жанре. Многие нововведения, представленные в игре, очень скоро стали де-факто стандартом для других разработчиков; другие же «закрепились» в FPS лишь несколько лет спустя. Именно в Marathon игроку впервые разрешалось использовать два вида оружия одновременно; именно в Marathon появился голосовой чат во время многопользовательских матчей и несколько добавочных режимов мультиплеера в придачу к уже опробованным Deathmatch и Cooperative. К другим несомненным достижениям проекта стоит отнести продвинутую физическую модель и неожиданно мощный по тем временам сюжет – явление, крайне нехарактерное для шутеров от первого лица. События Marathon разворачивались в 2794 году: в роли киборга пользователи исследовали огромный звездолет, который захватила таинственная инопланетная раса. Герой при поддержке искусственных интеллектов Лиилы (Leela), Дюрандаля (Durandal) и Тайхо (Tycho) пытался остановить космических Чингисханов и предупредить Землю о приближении корабля. Примечательно, что каждый из перечисленных AI был наделен ярким характером (например, Дюрандаль любил пофилософствовать и не стеснялся критиковать действия игрока) – именно их можно считать «предками» знаменитой Кортаны из сериала Halo.

Успех оригинальной Marathon превзошел самые смелые ожидания создателей, и появление Marathon 2 было лишь вопросом времени. Продолжение действительно вышло для Apple Macintosh осенью 1995 года. Еще через год игру портировали на PC, где, впрочем, ей уделили не слишком пристальное внимание – сказывалась многочисленность конкурентов. Действие Marathon 2: Durandal развивалось через семнадцать лет после событий оригинала; герой остался прежним (да и что сделается киборгу), но воевать предстояло уже не в родной Солнечной системе, а на другом конце галактики. Заметно улучшились графика и физическая модель. Игровой процесс же предпочли оставить в неприкосновенности – благо, действительно достойных соперников у Marathon 2 было не так уж много.

Выпущенная в 1996 году Marathon Infinity завершила трилогию – а заодно озадачила многих поклонников сериала несколько странным сюжетом (события Marathon 2 в нем начисто игнорировались). С другой стороны, все прочие достоинства предшественниц остались на месте, а другого фанатам и не требовалось.

Покончив с уже несколько поднадоевшей космической сагой, коллектив Bungie решил попробовать силы на новом поприще и бросился покорять жанр RTS. Как ни странно, и эта безумная затея увенчалась успехом. На свет появилась Myth.

Мифы и легенды Bungie

Если в жанре шутеров от первого лица тон задавала id Software, то облик стратегий в реальном времени определялся во многом под влиянием проектов от Westwood и Blizzard. Игры, действительно отличавшиеся от Command & Conquer и Warcraft 2 можно было пересчитать по пальцам одной руки, а их коммерческая судьба обычно оказывалась незавидной – достаточно вспомнить печальный опыт Warhammer: Shadow of the Horned Rat. И все же это не остановило Bungie от новых экспериментов.

Выпущенная в 1997 году Myth: The Fallen Lords демонстратив-

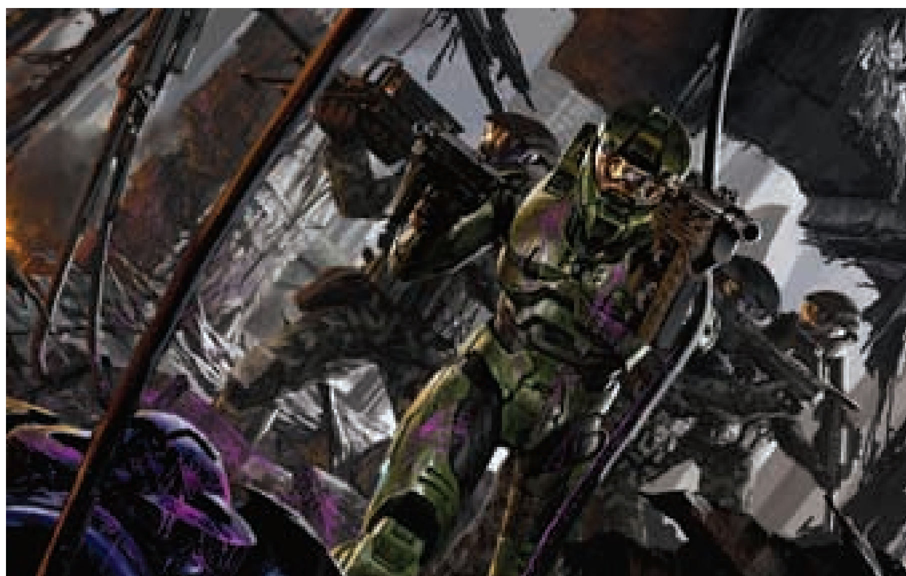


Исход с Земли

Незадолго до завершения работ над Halo 2, один из основателей Bungie, Алекс Серопян, покинул студию, чтобы основать новую компанию – Wideload Games, которая уже успела отметиться скандально известным проектом Stubbs the Zombie – где, кстати, использовали движок Halo.

Жизнь после смерти

Прошедшим летом Microsoft неожиданно вознамерилась возродить Marathon 2 на просторах Xbox Live. Уже в первых числах августа игру мог скачать каждый желающий. Однако благодарностей корпорация не дождалась – наоборот, посыпались жалобы. В частности, на резко возросшую частоту смены кадров: из-за этого якобы картинка кажется слишком «дерганой», а геймеры испытывают сплошной дискомфорт.



Мифические герои

Коннакт
В Эпоху Ветров не было героя равного Коннакту. Он сумел одолеть и изгнать из этого мира кровожадных Миркридий, запер жестоких Троу в их собственных городах из железа и заточил некроманта Бал'ала в горах Туманного Хребта. Но величайшим достижением Коннакта стала победа над Моагимом – победа, обеспечившая человечеству процветание на многие сотни лет. Однако, убив Моагима, Коннакт сам превратился в заложника Судьбы и тысячелетие спустя вернулся под именем Балора, чтобы уничтожить то, что когда-то спасал от разрушения.

Маззарин
Величайший Аватара (волшебник-воитель), Маззарин был хранителем древних знаний и отважно противостоял силам Тьмы на протяжении многих лет. Он погиб в битве с Бал'алом, и его смерть стала одним из самых драматичных событий Эпохи Ветров. Во время Великой Войны Бал'ал (теперь известный как Страж) превратил Маззарина в шейда и заставил сражаться на стороне Падших Лордов. Последний раз Страж использовал Маззарина в битве против своего давнего недруга Обманщика: послушный воле господина, Маззарин обрушил на врагов Стража храм Никс – и сам исчез под его развалинами.

Альрик
Во время Великой Войны с Балором, Альрик правил Южными Провинциями – и потерял все, не сумев противостоять армиям Падших Лордов. Когда последний рубеж обороны, город Ковенант, пал под натиском врага, Альрик с семьей бежал, надеясь найти союзников в других краях. Несколько лет он тренировался, чтобы стать Аватара – и добился немалых успехов на этом поприще, возглавив Девятерых. Несмотря на многочисленные трудности и ряд неудач, Альрик обхитрил Балора и победил его, тем самым положив конец Великой Войне. Через шестьдесят лет уже изрядно постаревшему Альрику бросил вызов сильнейший из сторонников Балора, Дамас-Губитель душ. Понимая, что в войне со столь могущественным врагом все средства хороши, Альрик заручился поддержкой Троу и чародея Мирдреда. Он также отыскал корону древней империи Ката Бруига и с помощью заключенной в ней волшебной силы победил Дамаса в битве у вулкана Тарсис.

Рабикан
Верный союзник Альрика, Рабикан был одним из Девятерых – волшебников-воителей, противостоявших натиску Падших Лордов, – сильнейшим из военачальников Сил Света (после Альрика) и весьма способным полководцем. Именно он одолел в поединке Трепет и разгромил ее армию, а также долгое время удерживал ущелье Семи Врат. Однако позднее удача отвернулась от Рабикана: его войско попало в окружение полчищ Стража и было уничтожено. Судьба самого Рабикана неизвестна, но мало кто сомневается в его гибели.

...и мифические злодеи.

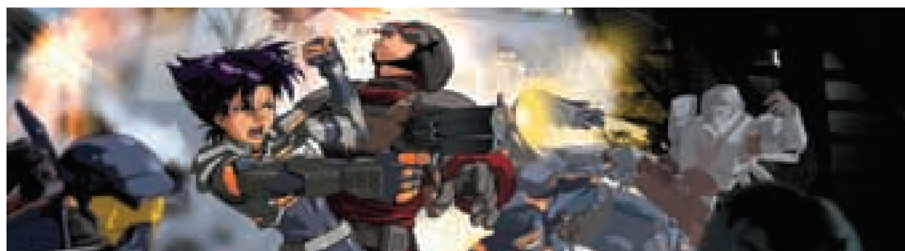
Балор
Согласно заведенному в мире Myth порядку вещей, каждую тысячу лет эпохе процветания приходит конец – ее сменяют Хаос и Тьма. Балор стал живым воплощением и того, и другого. Сила его не знала границ, знаниями он превосходил любого из своих противников. Балор заставил служить себе не только могучих Троу, но и подчинил шестерых волшебников, ставших известными как Падшие Лорды. Среди них были Губитель душ, Страж, Обманщик и Трепет. Долгое время казалось, что Балора не остановить – его армии выигрывали одно сражение за другим. Лишь благодаря хитрости Альрику, последнему из Девятерых, удалось одолеть страшного врага и сбросить его отрубленную голову в бездонную пропасть.

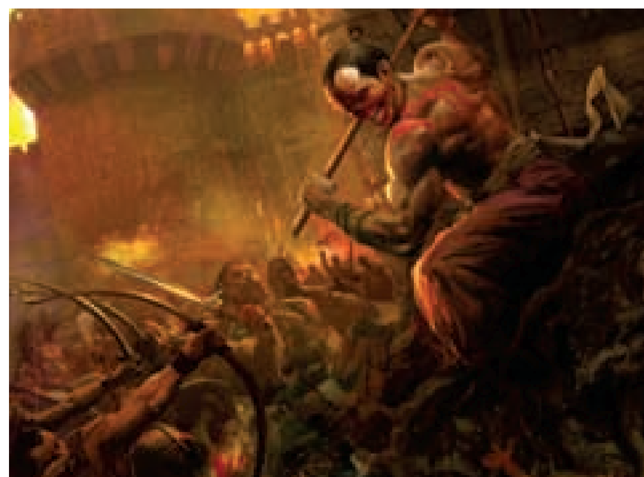
Дамас-Губитель душ
Главный злодей Myth 2: Soulblighter, Дамас был самым преданным и могучим сторонником Коннакта в Эпоху Ветров. Но жажда бессмертия и власти заставили его обратиться к силам Тьмы. Долгие годы, принося человеческие жертвы и уродуя собственное тело, Дамас шел к намеченной цели и достиг ее. С приходом Балора он стал его правой рукой, а когда Балор погиб, Дамас вознамерился продолжить его дело. Через шестьдесят лет после Великой Войны армии Губителя душ вторглись во владения Альрика, уничтожая все на своем пути. Тем не менее, Дамас проиграл войну – его полчища были разбиты, сам он пал от руки Альрика.

Мирдред-Обманщик
Один из самых могущественных волшебников за всю историю мира, Мирдред долгое время служил под командованием Коннакта и основательно помог знаменитому герою в войне с Моагимом. Величайшим достижением Мирдреда стала победа над чародеем Бал'алом, позднее известным как Страж. Увы, триумф Мирдреда стал кратчайшей дорогой к его падению: обуянный гордыней волшебник возжелал заполучить божественную силу и предал Коннакта, заслужив тем самым прозвище «Обманщик». Когда столетия спустя Коннакт вернулся под именем Балор, Обманщик присоединился к Падшим Лордам – также как и Бал'ал. Вражда между давними соперниками вспыхнула с новой силой, и на этот раз армии Стража разбили войска Обманщика. Впрочем, сам Мирдред уцелел. Шестьдесят лет спустя, Альрик пробудил Обманщика и обрел в его лице ценного союзника в противостоянии с Губителем душ. Благодаря Обманщику сторону Альрика приняли могучие Троу. Кроме того, в поединке с Трепет Мирдред одолел ее – но и сам погиб, не рассчитав сил.

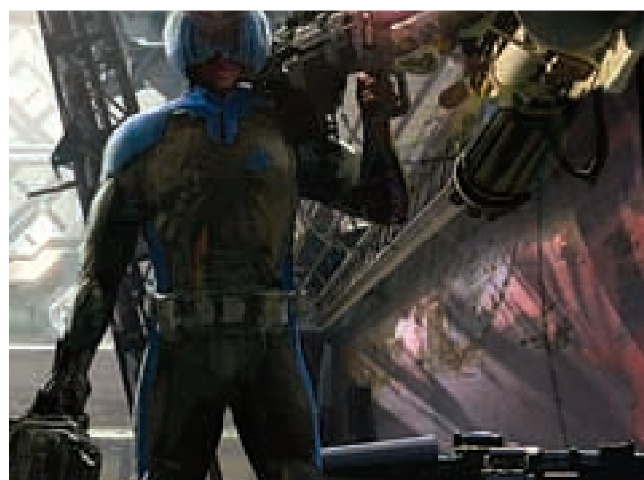
Бал'ал-Страж
Величайший некромант, Бал'ал стал первым магом, подчинившим себе саму смерть. Полчища живых мертвецов, послушных его воле, позднее стали известны как «Дети Бал'ала». В Эпоху Ветров ему удалось убить Маззарина, велийчайшего Аватара всех времен. В наказание за это преступление Коннакт на сотни лет заточил некроманта в горах Туманного Хребта – лишь для того, чтобы, став Балором, освободить Бал'ала и сделать его одним из своих генералов, в дальнейшем известным как Страж. Целые века в неволе ничуть не ослабили колдуна, ставшего истинным проклятием для Девятерых. Но и против него, в конце концов, нашлось оружие – стрелы, наконечники которых изготовили из осколков костей самого Бал'ала. Дело в том, что побег из горной темницы не прошел безболезненно: некромант потерял руку. Эту-то самую руку нашли солдаты Легиона, с самыми печальными последствиями для ее бывшего владельца.

Раванна-Трепет
Когда-то прекрасная и отважная воительница на службе у Коннакта, Раванна затем стала одним из ближайших слуг Балора – и не слишком удачливым генералом. Ее войска были разбиты, а сама Раванна погибла, сражаясь с волшебником Рабиканом. На этом ее история не закончилась: Губитель душ оживил бывшую соратницу и поставил во главе собственных армий, приказав расправиться с Альриком и остатками его войска. Удача вновь отвернулась от Трепет, когда в бою она встретилась с другим Падшим Лордом, Обманщиком, сражавшимся на стороне Альрика. Трепет проиграла и эту дуэль, однако всплеск энергии, вызванный ее гибелью, убил и самого Обманщика.











но отказывалась от привычной системы сбора ресурсов, строительства баз и боевых подразделений. Собирать было нечего, строить – некогда. Противник почти всегда наступал вам на пятки, норовя окружить вверенный заботам игрока небольшой отряд и попросту задавить числом. Чтобы избежать подобного исхода, приходилось постоянно маневрировать: чередовать поспешное отступление со стремительными контрударами. Каждый воин, будь то неповоротливый пехотинец, хилый лучник или увешанный взрывчаткой гном, представлял собой огромную ценность – подкрепления прибывали, что называется, в час по чайной ложке, а «построить» новых солдат не разрешалось. В итоге миссии оказывались не по зубам и тем, кто, казалось бы, на RTS собаку съел. Тем не менее, интерес к Myth: The Fallen Lords не ослаб: она с самого начала очень неплохо продавалась, и к тому же оставалась в хит-парадах даже спустя долгие месяцы после премьеры. Возможно, геймеры-стратеги соскучились по вызову, возможно, их очаровала передовая графика (да-да, Bungie вновь смогла сделать собственное детище чуть красивее подавляющего большинства конкурентов). А может быть причиной успеха стал невероятно продуманный и интересный сюжет – следить за событиями Fallen Lords временами было интереснее, чем читать какой-нибудь фэнтезийный роман. Следующий выпуск, Myth 2: Soulblighter, подоспел менее чем через полтора года. И хотя по числу нововведений оригинал превосходит вторую часть, именно она до сих пор обгоняет его по популярности. История противостояния Альрика и свирепого Губителя душ потребовала от игроков не меньшей сноровки и сосредоточенности – с солдатами по-прежнему почти всегда было туго, времени катастрофически не хватало, а противник имел обыкновение появляться со всех сторон разом. Одни миссии (вроде захвата замка Килда) почти целиком зависели от одного-единственного персонажа; в других частенько приходилось полагаться не только на собственные навыки, но и на удачу: те, кто помнит попытки стравить неприятельские армии с колдунами Обманщика, наверняка поймут, о чем идет речь. В любом случае, фанаты, и не ждавшие от Bungie меньшего, были в восторге, тогда как неподготовленные к суровым испытаниям новички приходили в отчаяние. И те, и другие, впрочем, не подозревали, что история Myth (по крайней мере, в исполнении Bungie) близится к завершению. В 1999 году свет увидел набор дополнительных миссий Myth 2: Chimera. А уже через год Bungie стала собственностью Microsoft, и права на Myth достались компании Take 2. Последняя, увы, не смогла найти им достойного применения – Myth 3: The Wolf Age разочаровала даже самых верных почитателей сериала.

Oni

Отгремела Myth, до триумфального пришествия Halo оставалось еще несколько месяцев. Именно в это «межсезонье» Bungie выпустила один из самых неоднозначных своих проектов, трехмерный боевик Oni. Единственное детище Bungie West (это подразделение было расформировано сразу после выхода игры) задумывалось как гибрид шутера от третьего лица и трехмерного файтинга. Попытка оказалась удачной и провальной одновременно: многое у разработчиков получилось, но многое пошло не совсем так, как планировалось. Oni досталось и за однообразный дизайн уровней (действие игры развивалось в основном в закрытых помещениях), и за не слишком покладистую камеру, и за различные технические недоработки. Отметили критики и ис-







Хроники воина, или как становятся Спартанцами

Будущий защитник всего человечества родился в 2511 году в семье колонистов на планете Эридан 2. В возрасте шести лет мальчика (тогда еще носившего имя Джон) по приказу правительства похитили для сверхсекретных экспериментов. Чтобы семьи не подняли шум – а в лаборатории забрали не только Джона, но и десятки детей других колонистов – несчастным родителям подсунули клонов их чад, жалкие биологические копии, обреченные на скорую смерть от самых разнообразных болезней. Джон, так же как и остальные, попал на планету Рич, где стал участником проекта по выращиванию суперсолдат. Малолетним подопытным присвоили номера – так Джон превратился в Джона-117 – и заставили пройти цикл физических и психологических тренировок, направленных на создание человека, способного уцелеть в любых, даже самых суровых условиях. Два года спустя отряд Джона-117 успешно прошел тест на выживание, в ходе которого Джон проявил недюжинные лидерские способности и в награду получил звание командира. В 2525 году детей решили биологически «усовершенствовать» и, кроме того, внедрить им в организм искусственные имплантаты. В ходе сложных операций из семидесяти пяти участников эксперимента осталось сорок пять, причем двенадцать из них были настолько изуродованы, что выбыли из проекта. Джону-117 повезло: он оказался среди тридцати трех счастливчиков. Чуть позже он впервые в жизни принял участие в настоящей военной операции – подавлении восстания на Эридане. Наконец, в ноябре того же года Джону и его товарищам сообщили о Ковенантах – новом противнике, с которым человечество будет сражаться долгие годы. Молодых Спартанцев отправили на отдаленную планету, где в это время разрабатывалась броня класса Мйолнир, совершенный защитный костюм, способный уберечь своего владельца от самых разнообразных опасностей. Броня была успешно получена, но на обратном пути транспорт, перевозивший Спартанцев, столкнулся с кораблем Ковенантов. В разгоревшемся затем сражении, Джон потерял лучшего друга – Сэма-034. В 2552 году Джон-117 получил новый прототип брони Мьелльнир, и вместе с ней – помощника, искусственный интеллект Кортану, вскоре ставшую для него незаменимым советчиком. Одновременно с этим командование сил Земли задумало «взять языка» среди лидеров Ковенантов – чтобы больше разузнать о планах врага и заполучить ценного заложника. План не успели воплотить в жизнь: целый флот Ковенантов появился на орбите Рича. Несмотря на ожесточенное сопротивление защитников, планета была захвачена, а ее поверхность почти целиком выжжена в результате бомбардировок. Прорвать блокаду смог один-единственный корабль – на его борту находился и Джон-117. Некоторое время считалось, что Джон – единственный выживший Спартанец, хотя позднее стало известно и о других уцелевших. Некоторые из них отправились защищать Землю, другие, вместе с доктором Элизабет Хелси, вскоре обнаружились в окрестностях планеты Оникс. Бегство с Рича стало отправной точкой в истории Halo: Combat Evolve и первым звеном в длинной цепочке событий, предрешивших исход войны между землянами и Ковенантами.

чезновение ранее заявленного многопользовательского режима – за его отсутствие Oni распекали особенно сильно. На этом фоне мало кто уделял внимание традиционно отличному сюжету и боевой системе, многие элементы которой много позже появились в других играх жанра action-adventure. Кстати, именно Oni послужила поводом для первого общения Bungie с игровыми консолями – наряду с версиями для PC и Mac был выпущен и вариант для только набиравшей тогда обороты PlayStation 2.
Oni стала завершающей страницей в истории независимой Bungie. Когда игра уже лежала на магазинных полках, студия перешла в лагерь Microsoft. Начиналась эпоха Halo…

Звездная пыль

Сейчас это может показаться невероятным, но первоначально Halo задумывалась как «космическая Myth». Чуть позже идея изменилась – теперь разработчики трудились над шутером от третьего (!!!) лица с тактическими элементами. Именно в этом качестве Halo и была впервые представлена общественности в 1999 году на конференции Macworld. Поскольку Bungie в то время еще была независимой компанией, причем работавшей в основном с PC и Mac, ни о какой версии для консолей (тем более для Xbox) никто даже не заикался. Год спустя, на E3 2000, игру снова показали журналистам – и на этот раз обнаружилось, что обещанные ранее тактические элементы испарились в неизвестном направлении. А буквально через месяц представители Microsoft заявили о покупке Bungie и превращении Halo в эксклюзив для Xbox. Сразу после этого проект пережил целую серию пластических операций и превратился в то, чем остается до сих пор – шутер от первого лица. Несколько уставшие от подобной чехарды журналисты к очередным метаморфозам Halo отнеслись довольно прохладно – и во время E3 2001 года критики отзывались о новинке более чем сдержанно. Тем неожиданнее оказался шквал восторженных обзоров, который буквально захлестнул печатную и сетевую прессу сразу после появления игры в ноябре 2001 года. Те, кто совсем недавно ругал Halo, теперь хвалили ее буквально за все – сюжет, графику, музыкальное сопровождение, сбалансированность. Легких упреков заслужил разве что дизайн уровней, да некоторое однообразие игрового процесса, но на подобные замечания почти никто не обратил внимания. Даже отсутствие сетевого многопользовательского режима совершенно не смутило ошалевших от восторга поклонников. На протяжении многих месяцев Halo, фактически, «продавала» Xbox, позволив громоздкой консоли от Microsoft удержаться на рынке (а многие предсказывали ей скорый провал) и даже обойти по популярности GameCube, что казалось уж совсем невероятным достижением.

Второе пришествие

Казалось, достижения оригинальной Halo на Xbox уже ни одной игре не повторить, но Bungie в который раз смогла доказать, что способна превзойти саму себя. Официальный анонс Halo 2 состоялся в сентябре 2002 года, и с этого момента для поклонников платформы не было проекта более ожидаемого и желанного. Каждый новый скриншот (а разработчики делились ими не очень-то щедро) неделями обсуждался на форумах, любая информация о хитросплетениях сюжета ценилась на вес золота, а уж новый видеоролик, показанный на E3 в 2003 году, произвел эффект разорвавшейся бомбы. По большому счету, к моменту поступления Halo 2 в продажу большинству поклонников уже было наплевать, насколько удачной она окажется – ее обожали и ей поклонялись, заочно простив любые ошибки и прегрешения. Стоит ли удивляться тем рекордам, которые установила Halo 2? А их было немало. Только по предзаказам было продано около полутора миллионов дисков, а после официального начала продаж Microsoft заработала на новинке $125 млн. всего за 24 часа. Итоговый тираж Halo 2 превысил девять миллионов экземпляров, а популярность игры среди подписчиков Xbox Live оказалась столь высока, что лишь в конце 2006 года лидерство Halo 2 было оспорено не менее амбициозной Gears of War. Не отстала и Halo 3: за первую неделю продаж она принесла корпорации $300 млн.
История Bungie, разумеется, далека от завершения. Конечно, студия закончила работу над Halo 3 и, по словам ее представителей, над трилогией Halo вообще. Но впереди еще грядет Halo Wars, к созданию которой Bungie имеет прямое отношение, а там, возможно, последуют и анонсы новых проектов. Главное, сотрудники Bungie по-прежнему не боятся испытывать себя в малознакомых жанрах, а деньги и покровительство Microsoft обеспечивают их необходимыми для будущих экспериментов ресурсами. Так что нам, вероятно, осталось запастись терпением и подождать – у создателей Marathon, Myth и Halo наверняка хватит пороху еще на пару-тройку сенсаций. СИ



Герой нового времени

Гибель Рича, а затем и события Halo: Combat Evolved совершенно неожиданно подарили Джону-117 нового союзника – Арбитра Ковенантов. Бывший командир флота, Арбитр, был жестоко наказан за допущенные ошибки и предан позорной казни, чтобы затем стать слепым орудием в руках Иерархов, «волей Пророков». Некоторое время Арбитр выполнял приказы Иерархов, но встреча с Gravemind, центральным разумом инопланетной расы паразитов, заставила его изменить прежним хозяевам. Благодаря Gravemind, Арбитр узнал о планах Иерархов истребить расу Элитов (к которой принадлежал сам Арбитр), заменив ее представителями расы Брутов. Желая отомстить за предательство, Арбитр возглавил силы сопротивления, заключил союз с землянами и убил Тартаруса, лидера Брутов. Однако будущее Арбитра по-прежнему весьма и весьма неопределенно – ведь гражданская война между различным расами Ковенантов далека от завершения, угроза нашествия паразитов реальна как никогда, да и с землянами Ковенантам будет не так-то просто ужиться после нескольких лет беспощадных сражений и кровопролития.



Французский прорыв

Примерно за месяц до официальной премьеры Halo 2 случилось страшное – неизвестные энтузиасты похитили французскую версию почти завершенной игры и, недолго думая, выложили ее в Сети. Ярости Microsoft не было предела – корпорация долго и безуспешно пыталась отыскать виновников утечки и грозила суровой карой всякому, кто попытается приложить руку к распространению ворованной версии. Что не помешало тысячам энтузиастов сыграть в Halo 2 на несколько недель раньше срока. C'est la vie.

TOKYO GAME SHOW 2007

Итоги



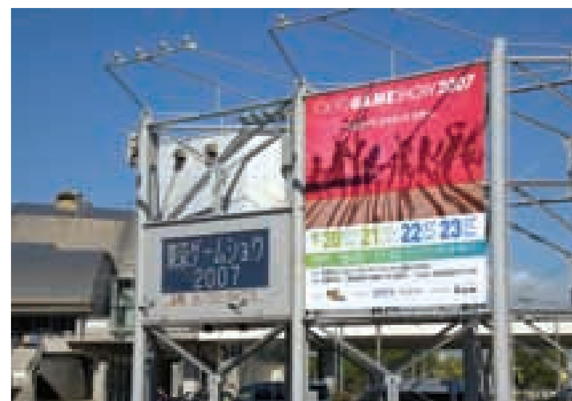
Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru


Первый день выставки, утро: у стендов почти никого нет. Зато у магазина Square Enix в соседнем зале уже выстроился почетный караул в виде очереди: брелки, выпущенные к 20-летию сериала Final Fantasy расхватают уже через полтора часа после открытия.


В «мобильной» игре по Kingdom Hearts Сора успевает даже побыть хакером!



После смены формата E3 казалось, что у организаторов японской Tokyo Game Show теперь все козыри на руках и именно их выставка становится крупнейшим и важнейшим мероприятием для игровой индустрии во всем мире. Да и они сами так полагали: ожидая наплыва посетителей из-за границы, даже увеличили число бизнес-дней (когда доступ закрыт для простых смертных) с одного до двух. И в каком-то смысле просчитались. Решение американцев сделать E3 менее помпезной и перенести даты проведения на июль не увеличило автоматически значение TGS. А вот планы игровых издательств сбились: теперь те просто не знали, когда и что показывать. Некоторые – как Ubisoft и Konami – и вовсе сделали главные анонсы вне крупных выставок. Если же учесть, что в июле была E3, в августе – Games Convention, Penny Arcade Expo, Blizzcon, Edinburgh Interactive Game Festival, а в сентябре – AM Show и Games Convention Asia, то получается, что к TGS компании просто устали от бесконечных мероприятий. Да и посетители – тоже; недаром за четыре дня на выставку этом году пришло почти столько же человек, сколько и за три дня в прошлом. А если учесть количество пересечений (многие приходили туда на два-три дня, а считали их как разных людей), то, видимо, даже меньше. Объяснить это можно, конечно, тем, что прошлогодняя выставка проводилась перед запуском PlayStation 3 и Nintendo Wii, а сейчас все с рынком и так понятно. Видимо, поэтому организаторы не теряют надежды и обещают, что в следующем году TGS тоже будет идти четыре дня, причем не в сентябре, а в октябре– подальше от Games Convention.

Стать последним крупным мероприятием года, впрочем, не так уж плохо, поскольку почти все важные проекты осени на TGS были показаны в играбельном виде. Взять хотя бы Project Gotham Racing 4 – на E3 трасса в Петербурге не работала, а на TGS – пожалуйста. Раннюю версию Uncharted: Drake's Fortune мы уже изучали в офисе «Софт Клаба» (российский дистрибьютор игр от SCEE, если вы не в курсе), а на TGS была самая свежая. То же касается Devil May Cry 4, Unreal Tournament III и еще десятков важных проектов. Некоторые– как LittleBigPlanet, Nights: Journey of Dreams и Eye of Judgement – мы раньше видели со стороны, а вот опробовать лично не могли. Еще интереснее было смотреть на игры, показываемые впервые. Больше всего внимания, конечно, привлекла демоверсия Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. На пару с очередным трейлером это было главное блюдо выставки – куда там DualShock 3! White Knight Story мы поначалу не узнали –


Музей ретроигр рассчитан как на юных геймеров, так и на их родителей: кому-то интересно прикоснуться к истории, а кому-то – заново пережить ее.

Попали на TV

На мероприятиях, вроде TGS, налаживаются связи, которые невозможно организовать перепиской по электронной почте. Очень важно, чтобы «Страну Игр» действительно знали за границей. На TGS в этом году наша команда дала десятиминутное интервью для японского бизнес-телеканала Nikkei CNBC. Главный редактор рассказал о нашей компании и журнале «СИ» – истории, задачах, новых проектах, в том числе – Gameland TV. Я говорила о новейших трендах игровой индустрии в России и в мире. Игорь Сонин, редактор группы околоигровых рубрик и спецкорреспондент, поведал о сходствах и различиях между японскими и российскими геймерами и о популярности японской массовой культуры в России.






На стенде Arc System Works листовки раздавала Валентайн, новый персонаж вселенной Guilty Gear.


Без визитных карточек на TGS – никуда. Представляться устно в Японии – несолидно.



казалось, что это какая-то малоизвестная корейская MMORPG, которую зачем-то перенесли на PlayStation 3 – но затем пристально изучили, поразившись легкости, с которой герои расправлялись с противниками (возможно, в полной версии все изменится?). Soul Calibur Legends нас разочаровала, Gran Turismo 5 Prologue на первый взгляд ничем не отличается от Gran Turismo HD, Ninja Gaiden: Dragon Sword удивила удобным управлением, а Echochrome для службы PlayStation Network (как и в свое время LocoRoco для PSP) впечатлила оригинальностью задумки. Впрочем, выставки мы посещаем отнюдь не только, чтобы брать интервью и смотреть на свежие игры. Редакторы журнала обязаны быть в теме последних тенденций в индустрии. А погрузиться в мир современных развлечений можно только на крупнейших международных мероприятиях. Именно поэтому ведущий редактор консольного раздела обязан ездить на TGS и E3, а PC-раздела – на Games Convention. Что за тенденции мы обнаружили? Например, все японские издательства единодушно делают ставку на DS и Wii и спешно создают для них игры. На TGS 06 было всего четыре проекта для Wii, на TGS 07 – несколько десятков (и это с учетом того, что Nintendo игнорирует выставку). Однако в большинстве своем это поделки по мотивам аниме, подражания Wii Sports и WarioWare и довольно странные адаптации обычных игр (вроде Dynasty Warriors) с использованием возможностей Wiimote. Мы уже писали, что на западных выставках найти игры для PlayStation 3 можно только на стенде Sony – почти все мультиплатформенные проекты показываются в версии для Xbox 360. Однако на японцев это не распространяется. Более того – многие вещи на TGS показывались в двух вариантах. На стенде Koei демонстрационные консоли с Dynasty Warriors 6 для Xbox 360 и для PlayStation 3


Каждый день компании прощаются с посетителями подобным образом: все барышни-консультанты выстраиваются перед стендом в линейку на радость фотографам.





НАГРАДЫ «СТРАНЫ ИГР»

Мы решили отметить наиболее запомнившиеся нам стенды компаний специальными наградами. Это не значит, что остальные были чем-то плохи – просто работали обычно, в нормальном режиме.

Самый популярный стенд

Level 5 (Inazuma Eleven)

Известный независимый разработчик организовал отдельный стенд отнюдь не ради White Knight Story или Dragon Quest IX: Guard of the Starry Night. Он был посвящен Inazuma Eleven – футбольной RPG для DS. Стенд все дни осаждали толпы геймеров, но отнюдь не ради ее достоинств. Просто всем отстоявшим в очереди выдавали на память картридж с демоверсией Inazuma Eleven и мини-историей Professor Layton and the London Holiday. Такая вот суровая правда жизни.



Самое большое семейство клонов

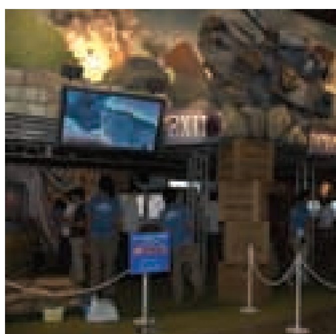
Koei (Dynasty Warriors)

Стратегических игр, где главную роль играют не войска, а сверхмощные генералы, собственноручно расправляющиеся с вражескими ордами, все еще не так много, чтобы они заполонили землю, но число их неуклонно растет. На стенде Koei можно было ознакомиться с Dynasty Warriors 6 (два варианта), Samurai Warriors: Katana и Bladestorm: The Hundred Years' War. Кроме того, Arc System Works показывала схожую по духу Guilty Gear 2 Overture, а Capcom – Sengoku Basara 2: Heroes.

Самая скандальная игра

Sega (Senjou no Valkyrie: Gallian Chronicles)

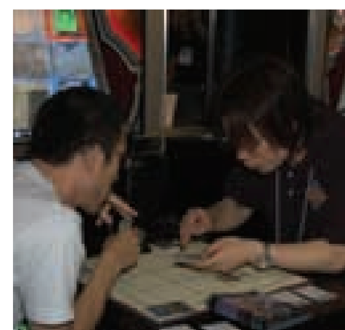
Вообще говоря, для всего мира это сюрприз выставки. Создатели Sakura Taisen и Skies of Arcadia объединили усилия, чтобы сделать анимешную пошаговую стратегию с элементами RPG о том, как в 1935 году альтернативный Советский Союз вторгается в альтернативную Латвию, замаскировавшись под альтернативную Германию. Гордая прибалтийская республика ожесточенно сопротивляется. Поэтому для нас это самая скандальная игра выставки.



Самая необычная игра

Sony Computer Entertainment (Eye of Judgement)

Необычность игры заключается в основном в том, что никто не может понять, зачем она нужна. Сложнейшие технологии используются, чтобы можно было в прямом смысле слова вручную делать ходы в коллекционно-карточной игре, а информацию о победах и поражениях просчитывал бы компьютер. Это прикольно – вот лучшая характеристика Eye of Judgement.





Лучшая линейка игр

Sony Computer Entertainment (PS3)

На Tokyo Game Show издательство привезло очень сильную подборку игр от внутренних студий – лучше, чем у любой другой компании. Собственно, все, что мы хотели увидеть, кроме, разве что, Killzone 2. Пожалуй, эта осень будет жаркой.

Разочарование выставки

Square Enix

Римейки, римейки и еще раз римейки. И только для портативных консолей. И очень много красивых обещаний. Ни один из крупных проектов – даже Final Fantasy Crystal Chronicles для Wii – нельзя было пощупать.





Самый пустой стенд

SNK Playmore

Огромное пространство стенда было забито портами старых хитов на Xbox Live Arcade и Virtual Console. Metal Slug 7 и новый King of Fighters: Maximum Impact – слишком мало.











Игры, состоящие из кучи текста, статичных картинок и меню, где можно что-то выбирать, могут быть интересными и очень популярными.

стояли рядом. Обе версии похожи как две капли воды. Но к первой стояла очередь в пять человек, а ко второй – в двадцать пять. Похожая ситуация наблюдалась с Devil May Cry 4. Если взглянуть на данные о продажах, можно с уверенностью сказать, что потомки самураев (за исключением нескольких сотен тысяч сумасшедших фанатов, скупающих все выходящие приставки) в принципе не готовы принять американскую приставку. Даже если на ней будет много хороших игр местного производства. Поэтому игровые издательства из Страны восходящего солнца никогда не смогут поддерживать исключительно Xbox 360. И, как следствие, не смогут не поддерживать PlayStation 3.

Подробнее о консольных войнах мы расскажем чуть дальше, но вот именно о PSP – пару слов прямо сейчас. На мероприятии SCEE перед выставкой предлагалось изучить всю линейку игр для PlayStation 3 (пара десятков проектов), а PSP там была всего одна (да и то, кажется, с MotoGP). Собственно на TGS проектов для PSP было очень мало; и самые приличные из них – римейки от Square Enix. Продолжение Talkman, интерактивные справочники по одежде – возможно, все это очень интересно. Но хотелось бы тогда услышать от Sony четко и ясно, каким она видит будущее PSP и как представленная на выставке линейка с этим будущим согласуется. Юмор ситуации в том, что интерактивные справочники как раз отлично прижились бы на портативной приставке. Равно как и интерактивные комиксы, вроде Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel 2: Sons of Liberty. И разного рода поделки по мотивам аниме. Tokyo Game Show наглядно доказывает: игры, состоящие из кучи текста, статичных картинок и меню, где можно что-то выбирать, могут быть интересными и очень популярными среди японских геймеров. Отличный тому пример – сериал Phoenix Wright (к слову, пришедшийся ко двору и на западном рынке). Сложность в том, что PSP до сих пор воспринимается геймерами и разработчиками как система, способная выводить качественную трехмерную графику (в отличие от DS), и поэтому както неуместно растрачивать ее на «просто-картинки» и «просто-текст». А проекты с качественной трехмерной графикой стоят дорого и не факт, что хорошо продадутся. Так что PSP переживает кризис идентификации или, если выражаться по-русски, лебедь, рак и щука тянут ее в разные стороны. Будем надеяться, что Sony выберет правильный путь для портативной приставки.

Далее мы расскажем вам, какие проекты выставки мы считаем самыми громкими и важными. Во всех случаях (кроме специально оговоренных) речь идет о показах рабочих демоверсий, а не одних лишь рекламных роликов. Подробнее о некоторых из них мы уже рассказывали в разделе «В разработке», о других – лишь будем. Большая часть этих игр выходит к концу года – именно тогда, когда будет определяться исход большого рождественского сражения консолей за сердца геймеров. Можете попробовать погадать на тему того, кто же выйдет из него победителем.

ЛУЧШИЕ ИГРЫ ВЫСТАВКИ

«Войну консолей» в чистом виде, как на E3, здесь устроить не получится. Nintendo в TGS не участвует, поэтому DS и Wii представляют только проекты от независимых разработчиков. На наш взгляд, приставки от Microsoft и Sony выступили практически на равных с некоторым перевесом в сторону PS3.

PS3

Главная игра:

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

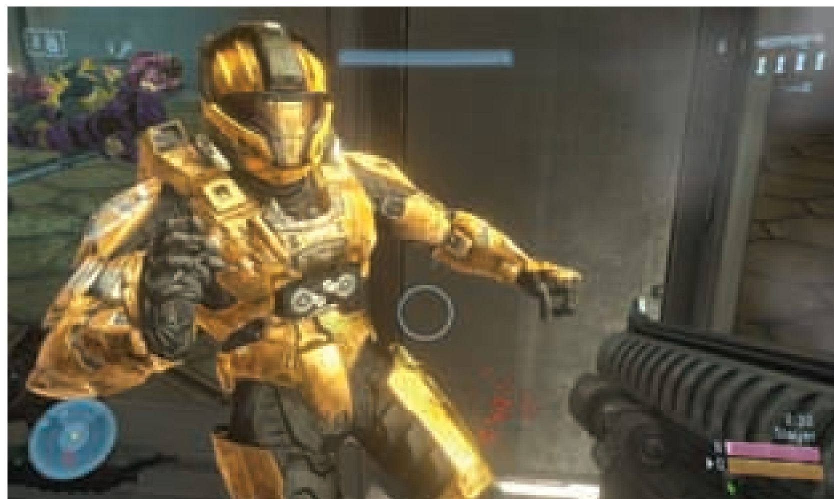
- Assassin's Creed
- Devil May Cry 4
- Gran Turismo 5 Prologue
- LittleBigPlanet
- Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction
- Time Crisis 4
- Uncharted: Drake's Fortune
- Unreal Tournament III
- White Knight Story

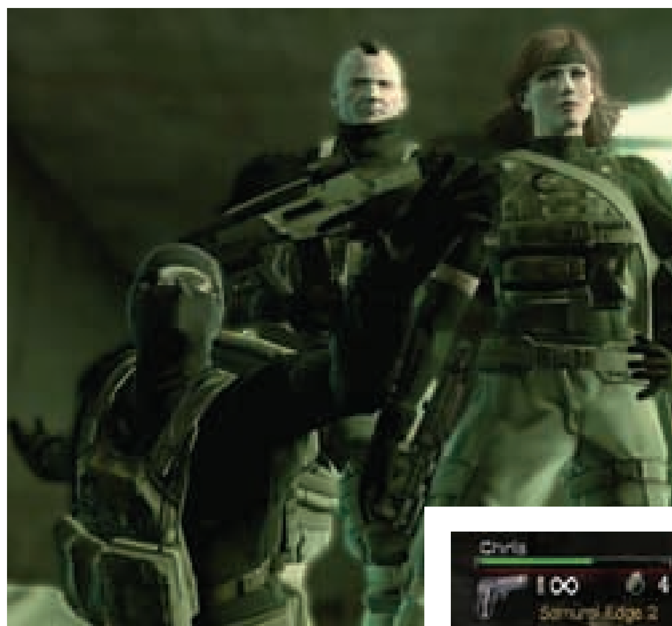
Xbox 360

Главная игра:

Halo 3

- Ace Combat 6: Fires of Liberation
- Assassin's Creed
- Beautiful Katamari
- Devil May Cry 4
- Guilty Gear 2: Overture
- Lost Odyssey
- Project Gotham Racing 4
- Virtua Fighter 5
- Viva Pinata: Party Animals





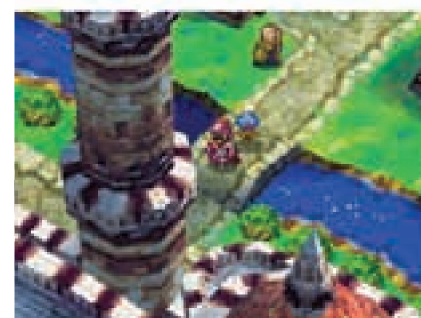
DS

Главная игра:

Dragon Quest IV

- Final Fantasy IV
- Final Fantasy Tactics A2: The Sealed Grimoire
- Ninja Gaiden: Dragon Sword
- Time Hollow





Wii

Главная игра:

Resident Evil: Umbrella Chronicles

- NiGHTS: Journey of Dreams
- No More Heroes
- Soul Calibur: Legends
- We Love Golf





PSP

Главная игра:

Crisis Core: Final Fantasy VII

- Metal Gear Solid: Portable Ops +
- Secret Agent Clank
- Silent Hill Origins
- Star Ocean: First Departure

Стекло и бетон: о тематических декорациях на TGS остается разве что мечтать.





Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

Косплей на TGS



Как только Tokyo Game Show открывается для обычных посетителей, в толпе, которая прокладывает себе путь от станции Kaihim-Makuhari к выставочному комплексу, появляются люди с чемоданчиками на колесах. Кто-то из них отправится спускать накопленные йены в многочисленных магазинчиках с околоигровым мерчандайзом, кто-то делает ставку на каталоги и бесплатные сувениры, ведь на память о прохождении демоверсий многие компании вручают посетителям различные безделушки – от подвесок на телефоны до прозрачных папок или книжных закладок. А кто-то из «очемоданившихся» – косплееры, которым по правилам нельзя приходить на TGS в костюме, а предписывается переодеваться в специальной гримерке за умеренно символическую мзду в 500 йен. Дескать, субкультура – субкультурой, а благовоспитанных граждан на улицах и в метро шокировать незачем. Что бывает с нарушителями – загадка, потому что ни один нарушитель на глаза нам не попался. Кроме того, на выставке запрещается разгуливать с оружием длиннее 40 сантиметров и позировать фотографам где-либо, кроме



Кайри и Сельфи были на выставке далеко не единственными косплеерами персонажей из Kingdom Hearts. Но зато одними из самых милых!



крытого дворика между залами. Когда на третий и четвертый день между стендами и яблоку негде упасть, это правило приходится весьма кстати, но вот несчастный дворик больше напоминает улей, доверху набитый пчелами. Что интересно, «Королевская Битва» между участниками все равно не разыгрывается – такие уж японцы организованные и вежливые, – но все равно, разглядывая чужие фотографии, нередко восклицаешь: «Неужели там и этих персонажей косплеили?! А я и не видела!» Очереди к демоверсиям в дни не для прессы растут со скоростью грибов после дождя, а между позированием и фотографированием времени остается не так уж много. Поэтому сами косплееры приходят на выставку зачастую ради того, чтобы пообщаться с единомышленниками, посмотреть на свежее демо самой-самой обожаемой игры и познакомиться с фотографами – тематические журналы отправляют на TGS своих корреспондентов (по слухам, то же проделывают и «взрослые» журналы). Кто попал в объектив «СИ» и что творится в косплейном дворике TGS – смотрите на этих страницах! СИ







Самое поразительное в японских косплеерах — не пятнадцатисантиметровые «платформы» и даже не парики, уложенные с помощью заколок-невидимок и лака в промышленных масштабах.



«Не отдадим тебе нашу бутылочку с водой, гайдзинская морда!»



А вот Subarashiki Kono Sekai за авторством Тецуи Номуры и вовсе не торопится покидать родину.



«О нет, нам достался слишком высокий Камуи Гакт!»





Мерил на страже порядка.





О чем умолчали в Devil Summoner Kuzunoha Raidou: как Тае вручала Наруми визитную карточку.



Демонические силы собираются вокруг косплеера Данте, и он это явно предчувствует.

Самое поразительное — это то, как они преображаются перед камерой, за секунду вживаясь в образ выбранного персонажа.



Что скрывать, в Японии (да и во всем мире) девушки косплеят куда чаще, чем парни. И как следствие – забирают мужские роли.



В Европе Persona 3 появится в первом квартале 2008 года, а в Японии на полках магазинов давно лежит Persona 3: Fes, дополненное издание с историей андроида Айгис.



Компания «Кока-Кола» устроила на TGS рекламную акцию-продажу, но к дивной продавщице никто и на метр не подходил: все только фотографировали. Еще бы – «кока-кола» есть в каждом супермаркете, а такая женщина – только тут!

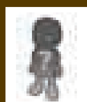








Окно в Сибирь



Автор:
Алексей «rxla» Копцев
rxla@mail.ru

«Российское могущество Сибирью и Северным океаном прирастать будет», – писал в XVIII веке помор и первый российский академик Михайло Ломоносов. Вот мы и прирастаем: сосновыми лесами, могучими реками и холодными небесами, всем подземно-промышленным комплексом и сибирским наукоградом. Сколько талантов воспитано в стенах Новосибирского университета? Сколько будущих гениев еще учится?

Совсем не случайно, что именно в Новосибирске обосновались сразу несколько игровых студий. Скромные и задумчивые юноши вовсю сотрудничают с зарубежьем, пишут программный код для гигантов американского и европейского бизнеса. Парни из SoftLab явили миру «Дальнобойщиков», один из самых популярных российских автосимуляторов, ребята из «Алавара» стояли у истоков «казуализации» России. Их компания входит в десятку крупнейших игровых издательств, а «ИгроКуб» стал одной из главных сенсаций прошедшей Gamex. Странно, что только сейчас, по прошествии стольких лет, была организована Первая сибирская выставка компьютерных игр и игровых приставок. Ведь именно в Новосибирске, в столице Сибири, традиционно проводятся международные выставки, симпозиумы и конференции. Восток здесь встречается с Западом, а Север с Югом. На стыке цивилизаций, на пересечении главных транспортных магистралей расположился наш город. Лучшего места и не придумаешь! Вспоминается старая байка о редакции одной московской газеты. Там на стене красовалась огромная карта Союза, но всю азиатскую часть страны заслонял огромный сталинский шкаф. Дескать, зачем нам эта Тмутаракань? Теперь положение изменилось, крупные компании все больше интересуются сибирском рынком, в том числе и игровым.

Одним из самых популярных стендов стала экспозиция от Nintendo, представленная московской компанией «Новый диск». По словам ее сотрудника, улыбчивого и щедрого Сергея Зыкова, начинается новый этап в продвижении next-gen приставки Nintendo Wii. Во многих региональных центрах скоро откроются официальные дистрибуторские центры, а в Новосибирске один такой уже есть. Будет организована целая серия игровых турниров и прочих спортивных мероприятий, поверьте, ничуть не менее захватывающих. Призы, понятное дело, предоставит японский спонсор. Причем все это случится не когда-нибудь потом, а в самое ближайшее время. Уже сейчас сибирские киберспортсмены усиленно тренируются, отрабатывая хуки и джебы, подачи с левой и с правой. Прямо на выставке ребята смогли поиграть в теннис (читай – в Wii Sports) и помериться силами на виртуальном ринге. «Новый диск» показал сибирской публике новые, действительно выдающиеся проекты. Игра номер один – компьютерный боевик Джона By Stranglehold с Чоу Юн-Фатом в главной, очень героичес-















кой роли. По словам все того же Сергея Зыкова, скорострельность этой игрушки – дюжина бандитов в минуту. Самое приятное, что новосибирцы смогут ее увидеть в день мировой премьеры. Безо всяких проволочек. Игра номер два: польская RPG «Ведьмак», сделанная по мотивам произведений одного из самых ироничных фантазеров современности, великолепного Анджея Сапковского. Мы о ней обязательно напишем, подробно и с должным пиететом. Пока ограничусь парой реплик. Как оказалось, писатель долго отказывался от всякого сотрудничества, но, увидев демку, немедленно капитулировал и включился в процесс мирного созидания. Потом к команде разработчиков присоединились мастера рукопашного боя, которые ставили всю боевую хореографию. Реклама рекламой, но чутье подсказывает, что игрушка должна быть, по крайней мере, симпатичной.

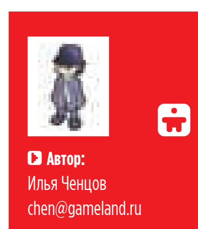
Рядом со стендом «Нового диска» открылся «вербовочный пункт» – тщательно закамуфлированная экспозиция еще одной столичной конторы, студии «Руссобит-М». Прекрасные амазонки грозили миру пластмассовым оружием и предлагали присоединиться к команде «солдат удачи», героев игры «Джаз: работа по найму». Наконец-то дождались русского продолжения культовой Jagged Alliance. «Руссо» представили полноценную демоверсию игры. Не скучали и любители трехмерных развлечений, поскольку могли свободно телепортироваться на соседний компьютер и всласть побегать по зеленым джунглям игрушки «Xenus: Белое золото». Но главным аттракционом для всех присутствующих стал роскошный, лакированный Hummer с не менее роскошными девушками на капоте. Эта махина приехала к нам неслучайно, а с понятной целью: прорекламировать респектабельный автосимулятор от «1С», игру «Полный привод 2: Hummer». Пока красавицы бросали томные взоры, геймеры успели посидеть за баранкой этого «пылесоса» и внимательно изучили рекламный ролик. Желающие фотографировались на фоне джипа и тут же получали распечатанные снимки. Всего на стенде «1С» стояло более 20 компьютеров, на которых можно было ознакомиться с разнообразными ожидаемыми проектами: «Дальнобойщики 3», «Не время для драконов», «Анабиоз: Сон разума», дополнениями к «Смерти шпионам» и «В тылу врага 2». После этого стоило двинуть на показательный чемпионат по «Контре». Турнир получился по-настоящему народным. Так же, впрочем, как и сама выставка. Посетителям она понравилась, да и организаторам, кажется, тоже. Наверное, уж теперь-то всем стало ясно, что подобные форумы нам необходимы. И пусть гостей было немного, а местных студий еще меньше. Лиха беда начало! Главное было напомнить о своем существовании, найти новых друзей и партнеров по игровому бизнесу. В конце концов, открыть окно в Сибирь. СИ





Локализации EA

«Страна Игр» неоднократно писала о труде российских локализаторов. Вы отлично знаете, насколько сложной бывает их работа – и это при том, что в 90% случаев перевод делается на один язык и для одной платформы. Представляете, как все усложняется, если речь идет о мультиплатформенном международном релизе? А если он должен выйти одновременно с оригиналом? Именно в таких условиях приходится работать европейским подразделениям компании Electronic Arts. Опытом преодоления языковых барьеров и бега наперегонки с дедлайнами поделились менеджеры компании: Кася Григлевска-Цебрат (локализации для Центральной и Восточной Европы, в том числе России) и Сандра Лиененброкер (Северная Европа).



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Мы отсылаем тексты на перевод в соответствующую страну. Нужно, чтобы переводчик хорошо владел современным языком, его живым, а не книжным вариантом.

? Пожалуйста, расскажите немного о масштабах работы. Со сколькими языками вам приходится одновременно иметь дело?

К. Г.-Ц. : Мы переводим на 18 языков, иногда больше, и у нас есть отделы локализаций в 8 странах. Так, в Польше делаются переводы на польский, венгерский и русский, иногда еще руководства на словацком; команда в Испании занимается испанским, португальским, а по необходимости бразильским диалектом португальского и мексиканским диалектом испанского. В двух последних случаях перевод делается в Европе, но актеры, естественно, подбираются в Южной Америке.

С. Л. : Русскими локализациями мы занялись в 2006 финансовом году. Тогда это был back catalogue, то есть локализация проводилась уже после релиза, так что русская версия появлялась на российском рынке позже. Но политика EA предполагает одновременный выпуск всех языковых версий, и в этом году мы будем ее придерживаться.

? Вероятно, такие объемы задач требуют особой организации труда?

С. Л.: К сожалению, рабочая нагрузка у нас распределяется неравномерно, поэтому, если, скажем, в офисе сидят десять человек, мы не можем круглый год загружать их всех работой. Поэтому со временем нам пришлось произвести некоторые изменения. Вплоть до прошлого года мы проводили языковое тестирование в 5-6 из наших 8 европейских офисов. Загвоздка в том, что тестерские команды приходилось нанимать на краткие промежутки времени, а потом искать снова. Кроме того, нужно было каждый раз снимать какую-то площадь, иногда целый дом, для работы тестеров. При росте SKU* работать становилось все сложнее и сложнее. Поэтому мы централизовали языковое тестирование, переведя его в мадридский офис – он как раз переехал в новое здание. Кстати, там находится наша студия интеграции, а также команда, осуществляющая контроль финальной стадии для продуктов EA. Испанский офис – это, так сказать, европейский штаб Electronic Arts. Три года назад мы открыли студию интеграции – своеобразный фильтр между разработчиками и собственно нашим отделом. Именно от интеграторов мы получаем материалы для локализации в удобном виде. Раньше все тексты приходили к нам непосредственно от разработчиков в самых разных форматах – таблицы Excel, XML, текстовые файлы. При таком раскладе очень неудобно отслеживать изменения, происходящие в тексте, – а надо вам сказать, что мы получаем материалы, еще когда игра находится в разработке, и должны сдать локализацию одновременно с английским релизом. Соответственно, происходило следующее – разработчики получают от нас тексты, вставляют их в игру, мы ведем тестирование, а они занимаются исправлением найденных нами ошибок в локализации. То есть, продолжая работать над игрой, они были вынуждены тут же исправлять все языковые ошибки, будь то немецкий, русский или польский перевод. Естественно, для них это было не очень удобно, поэтому мы и открыли студию интеграции. Ее сотрудники получают от разработчиков материалы – в частности, графические, – передают нам в удобоваримом формате, мы переводим тексты, интеграторы вставляют их обратно и ведут тестирование.

? Вы упомянули, что за перевод на русский отвечает отдел локализации, расположенный в Польше. Значит ли это, что русскоязычные переводчики тоже набираются там?

К. Г.-Ц. : Нет, мы отсылаем тексты на перевод в соответствующую страну. Нужно, чтобы переводчик хорошо владел современным языком, его живым, а не книжным вариантом.

? А как проверяется качество? Редакторы – тоже из России?

К. Г.-Ц. : К сожалению, по понятным причинам, мы не можем напрямую контролировать качество всех поступающих к нам переводов. Поэтому мы стараемся работать с проверенными и опытными переводчиками и редакторами, имеющими хорошие рекомендации. Координаторы с нашей стороны не имеют возможности полностью вычитывать все тексты, однако мы производим выборочную проверку материалов, чтобы убедиться, что тексты прошли редакторскую и корректорскую правку на русской стороне.

***SKU – Stock-keeping unit, единица учета. В случае с отделом локализации, одна SKU – это версия игры для какой-то конкретной платформы на каком-то конкретном языке. Например, Harry Potter на русском для PS2 и Harry Potter на английском для PS2 – это две разных SKU.**


Над озвучкой русской версии Need for Speed ProStreet работал известный шоумен и гонщик FIA GT Николай Фоменко.



Китайские власти весьма неблагосклонно относятся к играм, в которых Тайвань выступает как самостоятельное государство. Китайский Тайпей – вот правильное название!

Кроме того, мы проводим лингвистическое тестирование текущих сборок игры – выявляя, например, такие ошибки, как слишком длинные тексты, не помещающиеся в рамки интерфейса, или опечатки, пропущенные редакторами. Разумеется, бывают случаи, когда исправить какие-то ошибки уже не представляется возможным, потому что подходит время релиза. Тогда поправки попадают в патч.

? Если над одним и тем же проектом работает несколько человек, как удается выдерживать единый стиль перевода?

К. Г.-Ц. : Разумеется, у каждого проекта есть глоссарий, есть редактор, который следит за единообразием стиля и терминов.

С. Л.: Разработчики часто говорят нам: «Отдайте текст пяти переводчикам, чтобы все было готово побыстрее». Но мы стараемся этого избегать и отдаем тексты одного проекта на перевод максимум двум людям одновременно. Выдерживать соответствие терминологии сравнительно просто, но добиться единого стиля от полудюжины разных переводчиков гораздо сложнее. Лучше, если это будут двое, которые знают друг друга и работают вместе.

? А если текст слишком большой? Просите больше времени?

С. Л.: Пытаемся. У нас не затухает борьба с разработчиками за сроки. Разумеется, мы стараемся наиболее продуктивно использовать отведенное время, часто работаем в выходные или сверх рабочих часов. Но если удается выкроить дополнительный день, или хотя бы час – это может здорово помочь. Особенно летом и на Рождество, когда мы просто завалены работой, у нас одновременно в работе столько игр, что трудно представить.

? А не пытается ли ваш отдел оказывать обратное давление на разработчиков: «Делайте поменьше текста в играх!»?

С. Л.: Нет, такой возможности у нас нет. Но мы всегда ждем, что они, по крайней мере, предупредят о размере работы. Если разработчики сразу объявляют, что в игре будет, допустим, 200 тысяч слов, мы можем подготовиться. Трудности начинаются, когда вначале речь идет о семидесяти тысячах слов, а потом их оказывается 150 тысяч. Но и тут мы ничего поделать не можем – за создателями игры все равно последнее слово. Конечно, бывает и наоборот, когда текста в игре меньше, чем заявлено. Иногда мы делаем свои прикидки, например, если на следующий год заявлена FIFA'09, мы предполагаем, что там будет примерно столько же текста, сколько в FIFA'08.

? Наверное, в той же FIFA можно использовать и сами материалы – тексты, озвучку – из предыдущих серий? Можно ли сказать, что обилие сериалов в линейке EA облегчает вам работу?

С. Л. : Да, мы сверяем тексты и иногда используем варианты из предыдущих серий, если это уместно.

К. Г.-Ц. : С другой стороны, люди все-таки ждут чего-то нового от новых серий той же FIFA.

С. Л. : Если говорить о записи озвучки для той же FIFA, мы делаем это так: описываем комментатору ситуацию – например, что лучшая из двух команд, как и ожидалось, ведет по очкам, – и предлагаем ему самостоятельно придумать 5 вариантов, как это можно сказать. Конкретного текста у комментатора нет – если реплики читаются с листа, это чувствуется, поэтому мы предлагаем ему импровизировать, чтобы фразы были живыми.

? Кстати, мы заметили, что в русских версиях ваших последних игр вы используете голоса знаменитостей – Василия Уткина в FIFA, Николая Фоменко в Need for Speed. А как обстоит дело с версиями для других стран?

С. Л. : В сериале FIFA мы стараемся использовать голоса знаменитых телекомментаторов во всех версиях игры. Однако, опять же, если с ними трудно договориться, мы ищем известных радиокомментаторов. По крайней мере, это должны быть не просто актеры, а люди, знакомые именно с этой работой.

К. Г.-Ц. : Да, мы стремимся к правдоподобию.

? А как вообще происходит подбор актеров для озвучки?

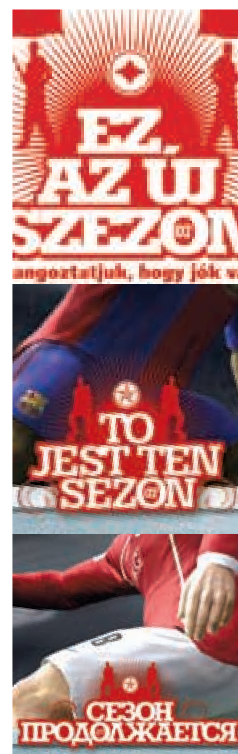
К. Г.-Ц. : Этим занимаются наши партнеры в тех странах, на языки которых делается перевод. Если речь идет о главных героях, то нам присылают варианты озвучки, мы передаем их разработчикам, и они решают, какие голоса больше подходят их персонажам. Если же роль составляет всего несколько фраз, мы полагаемся на студию озвучения.

? Часто ли в разных проектах используются одни и те же актеры? В России есть такая беда: существует, условно говоря, десяток актеров, голоса которых мы слышим почти во всех играх. Как вы считаете, допустимо ли это?

С. Л. : Мы провели некоторые исследования и выяснили, что агентства, с которыми мы работаем, за 2 года могут использовать до 80 актеров. С одной стороны, это значит, что – да, похожие голоса могут встречаться. С другой, нередки случаи, когда в игре нужно использовать голос знаменитости, а если речь идет о сериале – то он будет звучать во всех сериях. Мы специально не отслеживаем, повторяются ли голоса. Для каждой игры проводится отдельный кастинг, и вполне возможно, что один и тот же голос будет выбран дважды, но это делается не специально. Разумеется, мы говорим только за Electronic Arts – возможно, тот же голос может быть использован в проектах других издателей.

? Стараетесь ли вы для локализации проектов, сделанных по мотивам фильмов, привлекать тех же актеров, которые озвучивают фильм? Если говорить о проектах вроде «Гарри Поттера», возникает и вопрос терминологии: вы придерживаетесь «киношного» или «книжного» перевода?

С. Л. : До последнего времени у нас были права только на фильмы о Гарри Поттере, однако в этом году мы получили права и на книги. Мы стараемся использовать актеров,



В Венгрии запрещено использование красной звезды, поэтому пришлось заменить ее на ромбик.

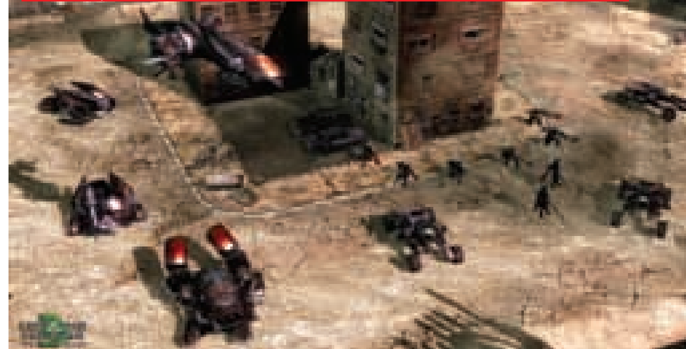


Схема #2

Этапы локализации.
ЯТ (LT, language testing) – языковое тестирование.
ВГП (LVB, language-verifiable build) – версия с готовым переводом.



Германские версии всех частей Command & Conquer были подвергнуты цензуре в той или иной степени. В первых двух играх солдаты-люди стали киборгами, в свежей Tiberian Wars атомная бомба превратилась в Aurorabomb, а террористы-самоубийцы перестали взрываться вместе со своим смертельным грузом.



задействованных для озвучения фильма, если они доступны и их участие вписывается в наш бюджет. Иногда случается, что в предыдущих версиях по какой-то причине персонаж был озвучен другим голосом, тогда мы встаем перед выбором: оставить ли старый голос из игры, или взять актера, работавшего над озвучением фильма. Обычно мы выбираем более популярный голос – из фильма. То же касается и терминов – различия между книгой и фильмом не так уж и велики, так что мы стараемся по возможности пользоваться тем же источником.

? В частности, многие фанаты предпочитают транскрибировать имя персонажа Lucius Malfoy как «Люций» (как если бы это было латинское имя), хотя в официальном переводе фигурирует «Люциус». Какой вариант выбираете вы?

К. Г.-Ц. : Если в книге его зовут Люциус, значит, так будут звать и у нас. Такие вопросы возникают довольно часто – одним людям нравится один перевод, другим – другой. Всем угодить невозможно.

? Бывает, что какие-то ошибки в локализации обнаруживаются только после выхода игры. Делаются ли в таких случаях специальные «локализационные патчи» для соответствующей страны – или для всех стран?

С. Л. : Нет, такое не практикуется – слишком большая нагрузка падает на разработчиков. Отдельные исправления для разных языков очень тяжело координировать. Обычно мы стараемся собрать как можно больше информации о том, что не так в текущей версии, а не делать отдельные «заплатки» на ошибки для каждого языка. Тем более, зачастую оказывается, что проблема касается не одного, а всех языков. После этого исправления вносятся со следующим патчем, искореняющим функциональные ошибки. Или, например, выпуская новое дополнение к The Sims, мы исправляем тексты в основной игре.

? От чего зависит бюджет локализации?

С. Л. : Прежде всего – от объемов текста, ведь мы оплачиваем перевод пословно. Второе условие – наличие озвучки как таковой. Если она есть, нам понадобятся услуги звукозаписывающей студии. Имеет значение и количество задействованных актеров, а также число «звезд» среди них. Расценки на работу знаменитых киноактеров гораздо выше. Конечно, случаются непредвиденные обстоятельства – например, когда разработчики решают переделать весь сценарий, когда озвучка уже записана. Впрочем, мы всегда резервируем так называемую pick-up session, сеанс записи в самом конце локализации, на котором можно попытаться дописать все возникшие изменения и исправления. Но иногда одного сеанса бывает недостаточно.

? А что, еще бывают проекты без озвучки?

С. Л. : Да. The Sims. Там только музыка.

? Наверное, еще на портативных консолях?

С. Л. : Да, на GBA озвучки не бывает, на DS – тоже нет или очень мало, на PSP – побольше.

Иногда и для других проектов мы решаем, что для какой-то территории не будем делать переозвучку – только субтитры. Это зависит от языка страны. Немцы, например, в целом предпочитают полностью локализованные продукты. А шведам привычны версии с английской озвучкой и шведскими субтитрами. Мы проводили маркетинговые исследования и выяснили, что в некоторых странах людям и не нужны версии с локализованной озвучкой для определенных игр – например, Madden, NHL или Tiger Woods. В той же Германии соответствующие виды спорта не очень популярны, и если люди их и смотрят, то по англоязычным каналам. Поэтому они и в играх не хотят слышать немецкую речь – уже привыкли к английской. В общем, мы стараемся следовать предпочтениям игроков. Хотя, например, французские версии игр должны быть полностью локализованы в соответствии с местными законами – ни словечка на английском! Даже названия – мы обычно стараемся их сохранять, но если делаем исключения, то чаще всего для Франции.

? Приходится ли вам переводить не только тексты, но и картинки?

С. Л. : Мы просим разработчиков по возможности избегать «жестко зашитых» текстов в их проектах. Во многих случаях перевод текстур просто не нужен – например, если в гоночной игре действие происходит в Лос-Анджелесе, нет смысла переводить местные знаки и вывески. С другой стороны, был случай – наборы дополнительных карт для Battlefield – где мы сделали именно это.

? Бывают ли случаи, когда для локализованных версий приходится не только переводить текст, но и как-то менять содержание игры (например, в связи с цензурными ограничениями в той или иной стране)?

С. Л. : При работе над локализацией приходится учитывать культурные различия – начиная с того, что в одних странах дата записывается в формате «день-месяц-год», а в других – как «месяц-день-год»; заканчивая отсылками к каким-то явлениям, которые могут быть знакомы носителям языка оригинала, но неизвестны в стране, для которой делается перевод.

Кроме того, многое зависит от местных законов. Например, у нас были немалые трудности с созданием немецкой версии Medal of Honor – в Германии нельзя показывать некоторые вещи в играх, использовать определенные слова, кровавые сцены тоже под запретом. В таких случаях мы просим разработчиков их убрать. Иногда запрещенные материалы убирают из всех версий, иногда делается специальная облегченная версия – так было с Command & Conquer.

К. Г.-Ц. : В Венгрии, например, нельзя использовать в играх не только нацистскую, но и советскую символику. А у нас на логотипе FIFA фоном была красная звезда – тоже проблема, хотя к СССР эта звезда никакого отношения не имела.

С. Л. : А если вспомнить, что мы собираемся продвинуться и на азиатский рынок? В Китае, например, нельзя изображать на карте Тайвань отдельной страной – придется, значит, еще и перерисовывать карты. Многие из этих ограничений выглядят надуманными – своим немецким коллегам мы часто говорим: «Ребята, ну смешно же замалчивать историю, всем давно все известно!» Хотя, с другой стороны, мы, например, считаем неэтичным использовать слово «Бог», потому что кому-то может не понравиться, что оно упоминается всуе в видеоигре. Иногда это бывает непросто. Есть много устоявшихся выражений, вроде «Thank god!» – их мы должны избегать.

Поэтому наша работа и называется локализацией – мы должны приспособить игру для каждой страны, в соответствии с местной культурой, законами и обычаями. СИ

COMPANY of HEROES

OPPOSING FRONTS

ОБЗОР

В обзорах (они же рецензии) в свободной форме рассказывается, что собой представляет игра, кому и почему она может быть интересна, какие ощущения вызывает у автора, насколько она важна для развития жанра и игрового дизайна в целом. Выносится окончательный вердикт в форме оценки и списка достоинств и недостатков. Обзоры всегда пишутся на основе впечатлений от полной версии и отражают официальное мнение редакции «СИ».

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ



NVIDIA

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.



«Страна Игр» рекомендует

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.



«Серый» импорт

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.



Игра номера

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog, Crime Life, Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears, Without Warning, 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted, Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4, Resident Evil 4, Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII, Half-Life Ил-2: Штурмовик

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «ОБЗОР»

Хит!

В эту рубрику попадают только по-настоящему хитовые игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Дайджест

Рубрика состоит из двух частей. Первая посвящена локализованным версиям зарубежных игр, где мы рассказываем о качестве перевода и лишь вскользь описываем геймплей. Вторая – краткое описание свежих проектов от российских разработчиков.

Обзор

Обычная рецензия на хорошую игру. О плохих играх наш журнал не пишет.

Спец

Любой материал о поступивших в продажу играх, который не укладывается в формат рецензии. Например, статья о свежих играх для Dreamcast.

Интервью

Беседа с разработчиками уже вышедшей игры. Как правило, прилагается к обзору или публикуется номером позже.

Тема номера

Обзор хитовой игры может оказаться главной темой текущего номера и попасть на обложку.

ОПЕРАТИВНОСТЬ

Часто диски для обзоров мы получаем еще до того, как они поступают в магазины. В этом случае журнал со статьей появляется в продаже одновременно с игрой или даже чуть раньше. Если это невозможно, статья пишется по обычной версии из магазина, а читатели видят ее тремя-четырьмя неделями позже (из которых одна-две тратятся на подготовку материала и еще две – на печать номера в типографии и развоз по точкам).



ЗОЛОТАЯ ОРДА

историческая RTS от World Forge, создателей "СПАРТЫ"

К ПОСЛЕДНЕМУ МОРЮ... ДО ПОСЛЕДНЕГО ВОИНА...







Русс обит-М

WWW.RUSSOBIT-M.RU

WORLD FORGE



HALO 3



ВЛАДЕЛЬЦЫ XBOX 360 НАКОНЕЦ-ТО ПОЛУЧИЛИ, ВЕРОЯТНО, ГЛАВНУЮ ИГРУ ДЛЯ ЭТОЙ ПЛАТФОРМЫ.

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: Xbox 360
- ЖАНР: shooter.first-person.sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Алион»
- РАЗРАБОТЧИК: Bungie Studios
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
- ОНЛАЙН: www.halo3.com





Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

ВЕРДИКТ 9.0

ПЛЮСЫ
Почти гениальный многопользовательский режим с тучей дополнительных возможностей; увлекательный сюжет, разнообразное и при этом сбалансированное вооружение, великолепная озвучка.

МИНУСЫ
Мизерная доля нововведений в сюжетной кампании, местами невыразительная графика.

РЕЗЮМЕ
Далекая от сенсаций в режиме для одного игрока Halo 3 имеет все шансы стать объектом поклонения среди подписчиков Xbox Live.

ГЕНИАЛЬНО



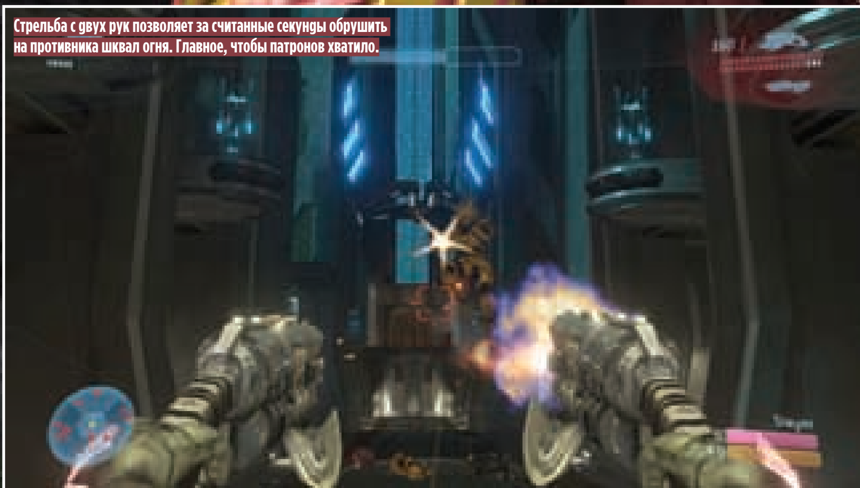
Любая история рано или поздно подходит к концу. Вот и создатели Halo решили если не поставить точку в знаменитом сериале (этого руководство почти наверняка не допустит), то, во всяком случае, сделать паузу и до поры отправить последнего Спартанца на покой – но не раньше, чем знаменитый суперсолдат скажет решающее слово в войне за будущее человечества. Воевать предстоит на нескольких фронтах разом, ведь герою нужно защищать соплеменников и от Ковенантов, и от чудовищного The Flood, в чьи планы входит подчинить себе все живое в космосе. Ну а кроме того, Halo 3 – это еще и сотни, а то и тысячи невинно убиенных часов свободного времени, потраченного на совместные прохождения и ожесточенные сетевые баталии в Xbox Live. Впрочем, не будем забегать вперед и расскажем обо всем по порядку.

Тяжелая поступь героев

Говоря об игровом процессе сюжетной кампании, приходится – одновременно и с облегчением, и с некоторой досадой – признать, что никаких серьезных нововведений нам в Halo 3 обнаружить не удалось, хотя мы честно старались их отыскать. Разработчики сочли излишним что-либо радикально менять или переделывать и ограничились повторением материала, многократно пройденного и освоенного еще во времена Halo 2 (которой в ноябре, кстати, исполняется три года). Перед нами по-прежнему шутер от первого лица, где игроку на протяжении девяти больших уровней (это не так уж много, поверьте) приходится выполнять различные промежуточные задания для достижения той или иной глобальной цели. Немногословный Master Chief то продирается сквозь густые заросли, чтобы спасти угодивших в ловушку сослуживцев, то мечется по лабиринтам военного комплекса, пытаясь предотвратить наступление Ковенантов и обезвредить бомбу, то, ежесекундно рискуя жизнью, уничтожает неприятельские системы ПВО, дабы расчистить путь для земного флота. Наконец, дойдет дело и до куда более серьезных миссий, ставкой в которых станет судьба не только Земли, но и всех разумных форм жизни в галактике. Разные на словах, задания обычно не слишком отличаются друг от друга по содержанию – ведь, в конечном счете, для достижения той или иной цели от вас в первую очередь требуется уничтожить силы противника, используя любые подручные средства. К слову, в последних Master Chief




Вся команда персонажей в сборе – Master Chief, Арбитр и два новичка-энтузиаста.


Стрельба с двух рук позволяет за считанные секунды обрушить на противника шквал огня. Главное, чтобы патронов хватило.


Любимый тактический прием противника – высадить десант практически вам на голову.


Мобильные генераторы защитного поля могут стать надежной защитой для противника и серьезной преградой для вас. Или наоборот – смотря кто подберет прибор первым.

О том, как маленький мальчик с захолустной планетки превратился в легендарного воина Master Chief и как началась война землян с Ковенантами, вы можете прочитать в статье, посвященной истории студии Bungie. Мы же сосредоточим внимание на событиях, непосредственным участником которых мог стать любой желающий, поиграв последовательно в Halo: Combat Evolved, Halo 2 и, разумеется, Halo 3.
Итак, знакомство с миром Halo начиналось с пробуждения Master Chief на борту земного корабля Pillar of Autumn – только это судно прорвалось сквозь блокаду осажденной планеты Рич, совершив гиперпространственный прыжок в неизвестность. Однако далеко уйти не удалось: неподалеку от исполинской космической станции непонятного назначения корабль был взят преследователями на абордаж. Ковенанты прорвались внутрь в попытке прибрать посудину к рукам, завязался бой и... Сражение закончилось аварийной посадкой на поверхность гигантского объекта (который Ковенанты называли Halo) и дальнейшие события привели к появлению в космосе враждебной расы-паразита The Flood, бегству Master Chief и его электронной помощницы Кортаны на Землю и уничтожению загадочного Кольца Halo. Победа? Не тут-то было.
В сиквеле Ковенанты вычислили-таки координаты Земли и немедленно обрушили на колыбель человечества всю свою военную мощь, пока земное командование чествовало Master Chief за заслуги перед Отечеством. Тем временем в обществе Ковенантов наметился политический раскол, вызванный интригами Проповедников (Prophets) и противостоянием двух сильнейших ковенантских рас, Элитов (Elites) и Брутов (Brutes). В результате на сцену выходит еще один ключевой персонаж, Арбитр – поначалу верный слуга Проповедников, а позднее, когда правда о причинах и целях войны выплыла наружу, – злейший их враг. Ему предстоит возглавить Элитов во вспыхнувшей гражданской войне и стать главной надеждой Ковенантов на выживание. И не забудьте о паразитирующем на живых организмах The Flood – в Halo 2 его жертвами становятся и люди, и Ковенанты. И даже Кортана пропала по его вине, когда Цитадель Ковенантов поглотила космическая зараза.
В Halo 3 главный герой вновь оказался на Земле, туда же прибыл и Арбитр. Общими усилиями им предстоит остановить войска Проповедника Правды, единственного из трех, дожившего до решающей битвы. Однако обезумевший от ненависти фанатик – не единственная забота игроков, придется и уделить внимание спасению Кортаны, и расправиться с The Flood. И, конечно, разгадать загадку Halo.


Как и прежде, Master Chief свободно пользуется любым найденным оружием – в том числе и инопланетным.

никогда не испытывал недостатка – и Halo 3 не стала исключением. К услугам игрока огромный арсенал самого разнообразного оружия – от примитивного (но чрезвычайно опасного в руках профессионала) пистолета до причудливых творений военно-промышленного комплекса Ковенантов, вроде здоровенного боевого молота, способного вызвать небольшое землетрясение.
Увы, подобное разнообразие оборачивается постоянными муками выбора – ведь, как и прежде, герой может носить на себе не более двух видов оружия одновременно, не считая гранат, так что вы просто вынуждены то и дело в чем-то себе отказывать. Причем раз и навсегда отдать предпочтение какой-нибудь винтовке или дробовику едва ли получится: в Bungie решили бороться с «любимчиками» примитивным, но крайне эффективным способом: обеспечивая вечный дефицит боеприпасов. Патронов постоянно не хватает, и вам, едва опустеет магазин подобранного пару-тройку минут назад автомата, вновь придется выбрасывать полюбившуюся пушку, доверяя свою жизнь новому подвернувшемуся под руку трофею. Ведь вряд ли кому-нибудь захочется в решающий момент оказаться перед лицом врага без средств самообороны. Расценивать такой подход как достоинство или недостаток – решать вам, но игру он, вне всяких сомнений, разнообразит.
Отдельного упоминания заслуживает так называемое Support Weapon. В эту категорию попадают пулеметы, стационарные огнеметы и тому подобные весьма и весьма серьезные приспособления. Прежде ими приходилось пользоваться в буквальном смысле «не отходя от кассы», теперь же герои научились без всяких угрызений совести отрывать и уносить с собой даже то казенное имущество, что тщательно прибито гвоздями или еще чем покрепче. Так, любая громадинатурель превращается в грозное


Лишившись брони, огромные Бруты нередко очертя голову бросаются в рукопашную, понадеявшись на свою прыткость и грубую силу.

По заслугам

В дополнение к уже знакомому показателю Skill, в многопользовательском режиме появился и другой параметр, по которому оценивают ваши успехи, – опыт (experience). Опыт прямо влияет на военное звание игроков (например, «Рекрут» или «Генерал») и зарабатывается участием в матчах. То есть чем дольше и чаще вы сражаетесь, тем больше опыта сможете заработать и тем выше будет ваше звание. Так же как и параметр Skill, опыт измеряется в очках рейтинга (Rating Points или просто RP), которые можно не только заработать, но и потерять. Например, желание преждевременно покинуть поле боя и бросить товарищей на произвол судьбы обойдется вам ровно в два RP. Трусость и недисциплинированность в Halo 3 наказуема.


Популярность Halo 3 гарантирует наплыв новичков в сетевых баталиях. Вот только жалеть их ветераны наверняка не станут.



оружие наступления – правда, одноразового использования. Ну и нельзя не сказать о представленной в игре технике – тем более что пользоваться ею предстоит достаточно часто. Список транспортных средств несколько вырос со времен Halo 2: в ряд с уже знакомыми ветеранам Warthog и Ghost встали такие новинки, как Mangoose (компактный и невероятно маневренный квадроцикл) и отменно защищенный и отнюдь не безоружный Brute Prowler. Больше всего они пригодятся в многопользовательском режиме – но и любители совершать подвиги в одиночку едва ли откажутся от предложенных диковин.

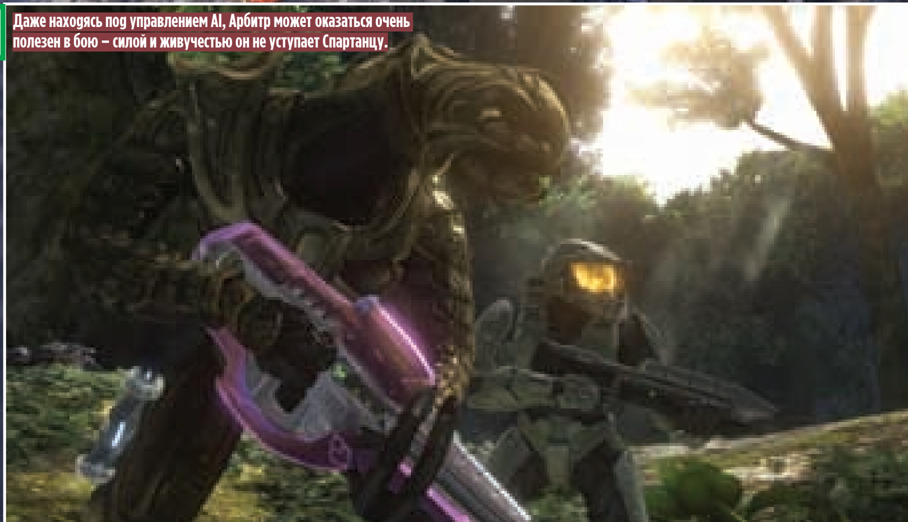
В одной упряжке

Что до многопользовательского режима, его без колебаний можно назвать главным достижением разработчиков – и главным достоинством Halo 3. Кое-что сотрудники Bungie переделали, кое-что убрали, некоторые элементы, наоборот, добавили. В результате получился отменный подарок тем, кто не мыслит игр без совместных прохождений или матчей по принципу «стенка на стенку» – а здесь найдется и то, и другое.
Режим Cooperative позволяет проходить кампанию четырем пользователям одновременно (против двух в Halo 2), в том числе и на одной консоли – посредством старого доброго разделения экрана. Причем если раньше соучастники играли за разноцветных Спартанцев и в сюжетных сценах фигурировал только один из них (собственно главный герой), то теперь ситуация иная: первый игрок управляет Master Chief, второй берет под контроль Арбитра, третий и четвертый отвечают за двух молодых Ковенантов, N'tho 'Sraom и Usze 'Taham. Возможности всех персонажей более или менее совпадают, отличается лишь стартовый арсенал. Сразу предупредим: проходить вчетвером (и даже вдвоем) кампанию на стандартном уровне сложности – занятие веселое, но имеющее все шансы наскучить вам в самом скором времени. Другое дело, если вы найдете в себе силы и смелость бросить вызов Ковенантам и The Flood на уровне сложности Legendary, где каждая ошибка грозит гибелью всей группы разом с последующим возвращением к давно пройденному чекпойнту, а успех в первую очередь зависит от умения слаженно работать в команде. Мы уж не говорим о секретной концовке, которая станет наградой лишь за прохождение Legendary.
Не менее интересны и сетевые баталии на шестнадцать человек – пусть даже большинство из них сводятся к привычным Deathmatch и Capture the Flag. Желающим поиграть во что-то более оригинальное, вероятно, понравится режим Infection, где часть бойцов начинает матч в роли зараженных The Flood «зомби» и могут драться только врукопашную. Задача «больных» – заразить всех «здоровых» в команде противника (пырнуть энергомечом), после чего новоявленный «зомби» переходит в стан недавнего противника. Сражение длится до тех пор, пока на поле не останется последний незараженный участник.
Пока что доступно одиннадцать многопользовательских карт – однако в Bungie уже поговаривают о работе над различными дополнениями к Halo 3, поэтому рискнем предположить, что число карт со временем заметно увеличится, как это было с игрой-предшественницей.

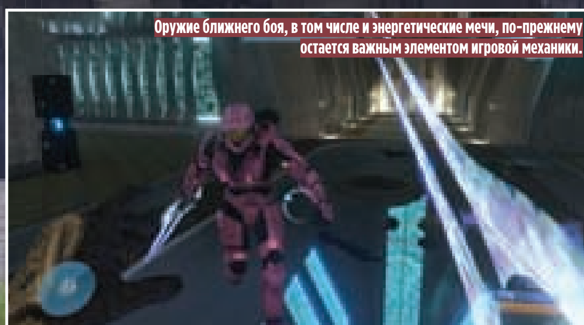
Говорит и показывает Halo 3

Помнится, сразу после появления сетевой бета-версии игры мы довольно много писали о графике – в частности, выражали сомнения в том, что Bungie сможет превзойти конкурентов по части высоких технологий. Что ж, теперь, когда Halo 3 добралась до магазинных полок, есть отличный повод обсудить ее



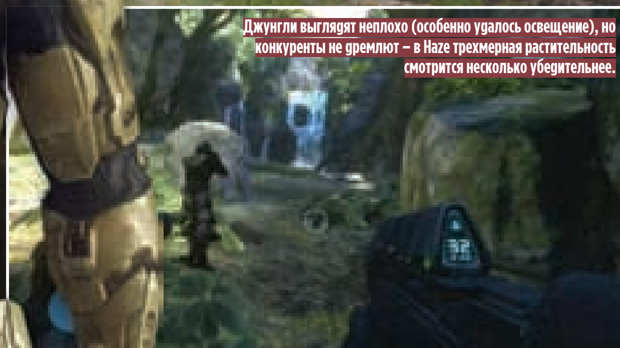

Даже находясь под управлением AI, Арбитр может оказаться очень полезен в бою – силой и живучестью он не уступает Спартанцу.

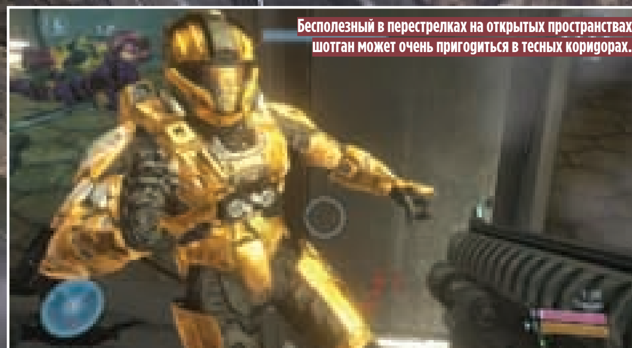



Оружие ближнего боя, в том числе и энергетические мечи, по-прежнему остается важным элементом игровой механики.

Кузнецы своего счастья

Весьма любопытным новшеством в многопользовательском режиме стало некое подобие редактора уровней, получившее название Forge. К полноценным редакторам Forge причислить довольно трудно – это скорее средство добавлять на уровни новые объекты, в том числе оружие и технику. Причем игрок может задействовать Forge не только до начала матча, но и во время сражения. Правда, это вовсе не означает, будто очередной «кузнец» становится невидим или неуязвим – другие участники по-прежнему могут убить его, тем самым серьезно осложнив творческий процесс.


Джунгли выглядят неплохо (особенно удалось освещение), но конкуренты не дремлют – в Haze трехмерная растительность смотрится несколько убедительнее.


Бесполезный в перестрелках на открытых пространствах шотган может очень пригодиться в тесных коридорах.

Служба поддержки

Кроме основного и вспомогательного оружия, в Halo 3 появился довольно внушительный список вспомогательных предметов, которым можно найти самое разное применение. Есть парочка энергощитов – они позволят выжить под шквальным огнем супостатов. Есть и более хитроумные приспособления, вроде ослепляющих шашек, «глушителей» радаров и мин замедленного действия.

внешний вид еще раз, попутно решив, где ставить запятую в приговоре «казнить нельзя помиловать». Перво-наперво, будьте морально готовы к тому, что ничего сверхъестественного вы не увидите – наоборот, начальные этапы не столько удивят, сколько разочаруют. После ТАКОЙ рекламной кампании и ТАКИХ бюджетов ждешь, по меньшей мере, откровения. Между тем начальные этапы Halo 3 не впечатляют. Местным джунглям не тягаться с буйной растительностью в грядущих Crysis и Haze, а военная база ничем не отличается от десятков и сотен военных баз, виденных нами в других шутерах – такая же унылая и однообразная. После подобного вступления впору заподозрить разработчиков в недобросовестности… однако с выводами торопиться не стоит. Ведь настоящую силу графического движка удается распознать, только выбравшись на открытое пространство. Вот где сотрудники Bungie расправили плечи, не пожалели ни времени, ни сил – и результат целиком и полностью соответствует затраченным ресурсам. Куда-то исчезают размазанные, похожие одна на другую текстуры; едва ли не каждая следующая сцена оказывается масштабнее предыдущей, и даже спецэффекты выглядят как-то иначе. Конечно, кое-где попадаются избежавшие «чистки» технические шероховатости, но их, к счастью легко простить и забыть. Тем не менее, Halo 3 едва ли может претендовать на звание самой красивой игры для Xbox 360 – найдутся на платформе и более сильные с точки зрения графики проекты, причем некоторые из них появились в продаже довольно давно. Музыкальное сопровождение, пожалуй, типично для сериала; все аудиотреки, в том числе и новые, звучат на удивление знакомо – разницу заметит разве что очень бдительный меломан. Зато озвучку в очередной раз подняли на новый качественный уровень – благо, болтают персонажи (и ключевые, и второстепенные) постоянно, охотно комментируя любое событие, и актерам было где развернуться. Особенно постарались Джен Тэйлор, в третий раз исполнившая роль Кортаны, и голливудский ветеран Терренс Стамп, чьим голосом вещает один из главных антагонистов, несгибаемый Пророк Правды.

Тени сомнения

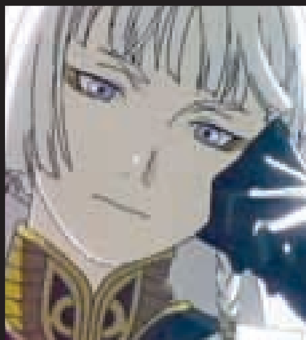
Поставить Halo 3 одну общую оценку – задача довольно сложная. Так как в действительности перед нами два вполне самостоятельных проекта, которые вполне могли бы существовать отдельно друг от друга. Первый – шикарный сетевой шутер, не имеющий на консолях равных, цель и смысл существования любого уважающего себя подписчика Xbox Live на ближайшие несколько месяцев, а то и на год-другой. И 9.5 баллов (а то и все 10) в данном случае были бы заслужены по праву. Проект за номером два – куда более привычный и обыденный в самом лучшем смысле этого слова. Играть – увлекательно, следить за развитием сюжета – интересно. Но на какие-либо сюрпризы сил (а может быть и желания) у Bungie не хватило. Сотрудники студии просто выполнили свою работу. Выполнили профессионально и очень добросовестно, ни на шаг не отступив от уже дважды проверенной на практике формулы успеха. Фанатам, разумеется, иного и не требуется. Те же, кто не входит в число верных сторонников Master Chief, либо до сих пор только слышал о Halo, но так и не познакомился с сериалом поближе, от третьей части, скорее всего, получат чуть меньше ожидаемого. А потому отдельная оценка для сюжетной кампании оказалась бы пониже – где-то «8.5».
Тем не менее, нам волей-неволей приходится искать золотую середину. И, думается, итоговая «девятка» станет разумным компромиссом – на ней и остановимся. СИ

Кросс-обзор

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Сергей Цилюрик
td@gameland.ru



СТАТУС
бильд-редактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
BioShock
Metroid Prime

Энтузиаст DS и Wii, большой любитель JRPG и музыкальных игр и завсегдатай интернет-форумов, где следит за общественным мнением и участвует в дискуссиях. Особо ценит уникальный игровой опыт. Не любит слепую приверженность одной платформе или издателю.

ГЕЙМПЛЕЙ

Уныл. Если б не возможность кооперативного прохождения – был бы и вовсе невыносим. Единственное, что иногда развлекает – различные средства передвижения. Изменений по сравнению с предыдущей частью – практически никаких. Противники все те же. Боссов почти нет. Мотивации проходить – тоже.

ГРАФИКА

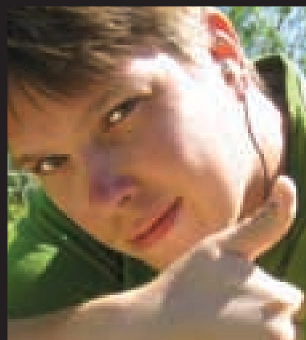
Halo 2 с обилием бликов. Сказать «не впечатляет» – все равно, что ничего не сказать; после BioShock такую графику в игре, призванной стать флагманом линейки Xbox 360, должно быть стыдно показывать. К огромным черным полосам при сплит-скрине можно кое-как привыкнуть, но ведь Halo 2 обходилась без них...

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Мое знакомство с Halo 3 ограничилось кампанией. Которая была чудовищно коротка, невыносимо пафосна, крайне занудна, предсказуемо линейна и совершенно невнятна в плане сюжета. Мультиплеер же, где боты отсутствуют как класс, заведомо ущербен: а что, если у меня нет «Лайва»?

ВЕРДИКТ 5.5

Артем Шорохов
cg@gameland.ru



СТАТУС
редактор консольной части

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Battle City, Bubba'n'Stix
Xonix, Kula World

Любит все качественные видеоигры, вне зависимости от принадлежности к платформам и жанрам. Считает, что главное в игре – игровая ее часть: геймплей и геймдизайн. А ради сюжета и видеоряда нужно читать книги и смотреть кино. Всегда ищет в игре изюминку и не любит придираться по пустякам.

ГЕЙМПЛЕЙ

Как в анекдоте: «Halo она и есть Halo, чего ее пробовать?». Все, кто влюблен в первые две части, – полюбят и третью. Остальным же достался просто хороший боевик от первого лица, продолжающий без преувеличений Великую Сагу. Halo 3 идеальна в мультиплеере, хороша в сингле и задорна в кооперативе. Но все это уже было – в Halo 1 и Halo 2.

ГРАФИКА

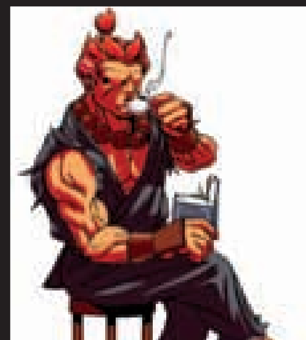
Призрак первого Xbox витает над игрой... Есть стойкое ощущение, что Halo 3 готовили к выпуску еще в прошлом поколении, и лишь в прошлом году повторно загнали на стапели. Потому рядом с величественной красой отдельных сцен соседствуют нелепые в своей «олдгенности» фрагменты уровней и квадратно-уродливые персонажи второго плана.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

При всех условностях и явных огрехах, Halo 3 – одна из немногих игр, сумевших (в который уже раз!) одновременно предложить и отличный сетевой мультиплеер, и приличное одиночное прохождение, и сладкий бонус кооперативного режима на четверых. Но вот к новичкам она ничуть не лояльна. Будьте осторожны!

ВЕРДИКТ 8.5

Александр Устинов
hh@gameland.ru



СТАТУС
замответред DVD

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Max Payne 1-2, Fallout 1-2, Fahrenheit

Считает, что первым делом игра должна быть атмосферной, а все остальное можно и простить. Играет в любой современный файтинг, питает исключительную привязанность к сериалу Guilty Gear. Не любит Tekken. «Мэшер», слишком ленив, чтобы разбирать боевую систему по косточкам и тренироваться.

ГЕЙМПЛЕЙ

Интересный в сингле и просто-таки расцветающий в мультиплеере. Кооператив на Legendary вчетвером – весело, вдвоем – сложно и тактично. А уж какие тут соревновательные сетевые режимы – просто сказка! Придерусь только к системе переговоров – отдельно нажимать кнопки на крестовине – это как-то неудобно.

ГРАФИКА

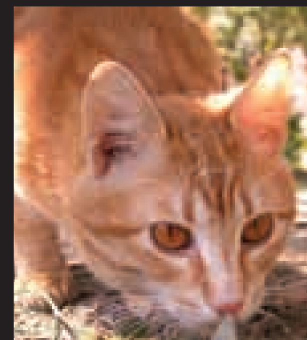
Унылых коридоров в игре стало заметно меньше, чем в первых двух частях, да и не такие они теперь скучные. А вот кое-какие открытые пространства выполнены просто великолепно. Но все же пора Bungie указать, что в природе существуют и другие «стройматериалы», а не одни лишь наборы кубиков.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Вторая переоцененная игра в этом году. Никакой не «шутер всех времен и народов», каким нам его преподносят, а просто очень приятная и качественная игра, за которой не жалко провести время – старая добрая Halo с минимальной долей нововведений. И обязательно подключитесь к Xbox Live!

ВЕРДИКТ 8.5

Red Cat
chaosman@yandex.ru



СТАТУС
обозреватель

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Panzer Dragoon Orta
Rome: Total War

Давний поклонник Sega, тяжело переживавший безвременную кончину Saturn и Dreamcast. Сейчас всерьез увлекается всем, что связано со Star Wars, хотя к играм по одноименной лицензии, как правило, относится с большим подозрением. На PC нежно и преданно любит сериал Total War.

ГЕЙМПЛЕЙ

В режиме для одного игрока изменений почти никаких. Есть новое оружие и техника, плюс длинный список вспомогательных предметов, но на игровую механику все это влияет крайне мало. Другое дело – мультиплеер. Там от разнообразных приспособлений есть реальная польза, да и прочие новинки не останутся незамеченными.

ГРАФИКА

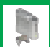
На первых порах как-то скучно, почти стерильно. Потом – все лучше и лучше. Создается ощущение, будто разработчики постепенно учились находить с железом Xbox 360 общий язык, и только ближе к финалу освоили эту нелегкую науку. Поэтому итоговое впечатление – очень хорошо, но явно не предел возможностей консоли.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Не являясь большим поклонником сетевых матчей, оценивал, прежде всего, сюжетную кампанию – которая несколько разочаровала, ожидал я от нее чуть-чуть большего. Тем не менее, в своем жанре Halo 3 встретит не так много достойных конкурентов – как на Xbox 360, так и на любой другой платформе.

ВЕРДИКТ 8.5





Half-Life 2: Episode One
Год выхода: 2006
Наша оценка: 8.0

Двадцать долларов (именно столько стоит Half-Life 2: Episode One на Западе) за четыре часа удовольствия – игроки негодуют. Удручающе малая продолжительность долгожданного дополнения уже стала притчей во языцех, но, при желании, разработчиков из Valve легко оправдать. Нужно лишь отнестись к Half-Life 2 не как к игре, а как, например, к книге, закончившейся на самом интересном месте. Вы захотите ждать продолжения пару-тройку лет? Не думаю, но именно столько длится разработка полноценного сиквела. Valve пошли другим путем: по эпизоду раз в полгода – вполне приемлемый срок для написания очередной главы.

СНАРУЖИ:

THE ORANGE BOX



Сейчас никто не вспомнит, в каком из обновлений Steam на вкладке с перечислением игр появилась кнопка «Add non-Steam Game» («Добавить игру не из Steam»). А ведь сам факт существования такой опции знающему человеку говорит гораздо больше, чем любые заявления о маркетинговой политике и стратегических планах. Valve превращает Steam из системы онлайнового распространения игр в нечто большее, в единый интерфейс управления всем играми, которые есть на вашем компьютере, в «программную консоль» – набор типично приставочных сервисов, предложенных пользователю PC. Все чаще на Steam появляются игры от сторонних разработчиков, все больше становится архив былых хитов, установка патчей и обновлений уже давно не требует от игрока никаких усилий, а недавно запущенный сервис The Steam Community позволяет создавать списки друзей, следить за успехами товарищей и общаться, не выходя из игры. У любой из этих возможностей есть прямой аналог на консолях нового поколения. И Valve не останавливается: в играх «Оранжевой коробки» появились так называемые «достижения» (achievements), столь популярные в Xbox Live. Служба Steam сейчас качественно обгоняет сетевую службу любой консоли нового поколения. Традиционный недостаток PC – быстрое обновление железа и софта – компания обернула себе на пользу, внося в Steam все новые и новые изменения. Итак, несравненная сетевая служба – у компании на руках. Оставалось доставить Steam в каждый дом, на каждый компьютер. Компании был необходим релиз-убийца. Игра, которая бы уложила к своим ногам все осенние блокбастеры. Игра, которая бы прогремела на весь мир и собрала высшие оценки в игровой прессе. Такой игры у Valve не было, но талант и гений, присущие сотрудникам компании, подсказали простой выход: собрать в одну коробку несколько лучших игр, и отправить в продажу по цене одной. The Orange Box – тот локомотив, который потянет

Half-Life 2
Год выхода: 2004
Наша оценка: 9.5

Мы хотим острых ощущений, инноваций, хотим выдыхать восторженное «вау» и водружать перед клавиатурой подставку для падающей челюсти. Для всего этого существует Half-Life 2. Valve, как нормальный герой, пошла в обход. Отказавшись участвовать в гонке технологий, ее программисты сконцентрировались на написании стабильного движка, шустрого многопользовательского кода, на имплементации правдоподобной физики, а дизайнеры в кои-то веки изобрели незатасканные решения. На царственном лике Half-Life 2 найдутся свои прыщики, но сразу понятно: вот она, королева красоты, мисс вселенная с красной призовой ленточкой поперек упругой груди. И на ленточке – золотыми буквами – «Страна Игр рекомендует».

за собой службу Steam и покажет игрокам, каких невероятных успехов добилась Valve за последние годы. В одной коробке по смешной цене в 900 рублей вы получаете легендарный хит Half-Life 2 с двумя дополнительными эпизодами, лучший в мире командный шутер Team Fortress 2 и забавную «головоломку от первого лица» Portal. Это ставит нас, журналистов, в затруднительное положение. С одной стороны, игры в «Коробке» все-таки разные, с другой, сравнивать их с обычными релизами как-то не с руки: те стоят дороже и проходятся дольше. Поэтому исключительно в рамках этого материала мы решили отказаться от обычных методов обзора и не сравнивать игры с конкурентами по жанру, а отвечать на простой вопрос: что можно было сделать лучше? The Orange Box – это коллекция первоклассных игр, блестящий сетевой сервис в придачу и смешное число на ценнике. А если вы уже приобрели на Steam какие-то из игр «Оранжевой коробки», служба посчитает вас обладателем двух копий и предложит подарить вторую любому другому пользователю Steam на ваш выбор. Кроме того, к каждой из трех новых игр приложены аудиокомментарии разработчиков – этакие интерактивные заметки о создании игры. А каждый, кто покупает «Коробку», получает в подарок увлекательную (кроме шуток!) казуальную игру Peggle Extreme. Наконец, если вы живете в России и покупаете The Orange Box в магазине, то бесплатно получаете еще и диск с официальным саундтреком Half-Life 2 и обоих эпизодов. Просто потому, что Valve нас любит. Можно спорить, что лучше: Half-Life 2, Halo 3, Killzone 2, Unreal Tournament 3 или какой-то иной шутер. Но факт остается фактом: приобретая одну «Оранжевую коробку», вы получаете сразу пять первоклассных игр. Если вы покупаете один шутер в год, берите The Orange Box. Если один шутер в два года, берите The Orange Box. Если один шутер в три года... Проще говоря, выбросьте из головы мысли о прочих шутерах. The Orange Box – лучшее, что сейчас есть на любой платформе.




Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

ВНУТРИ:
HALF-LIFE 2
HALF-LIFE 2: EPISODE ONE
HALF-LIFE 2: EPISODE TWO
TEAM FORTRESS 2
PORTAL



Achievements!

В PC-версии Half-Life 2: Episode Two впервые в истории сериала появились так называемые «достижения» (achievements). К сожалению, интерфейс Steam пока не позволяет просматривать все свои достижения, полученные в разных играх, равно как и достижения друзей. Поэтому их получение не дает никаких бонусов или преимуществ, кроме, разве что, чувства морального удовлетворения. Некоторые достижения вы совершаете автоматически по ходу игры (например, Meet the Hunters, «Знакомство с хантерами»). Ради других придется постараться. Чтобы заработать достижение Get Some Grub, нужно раздавить всех личинок во всех тоннелях второго эпизода, Grave Robber получает тот, кто выхватит гранату у безумного зомбайна, а Neighborhood Watch достанется тому, кто остановит атаку страйдеров и не даст им разрушить ни одного здания. Скорее всего, эти же достижения будут использоваться и в версии игры для Xbox 360. Издание для PlayStation 3 немного запаздывает, но раз достижения есть даже на PC, то, скорее всего, нечто подобное будет воплощено и на PS3. Толку никакого, а играть интереснее.

HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

ПОСЛЕ НЕ ОСОБЕННО УДАЧНОГО «ПЕРВОГО ЭПИЗОДА» VALVE ВОССТАНАВЛИВАЕТ РЕПУТАЦИЮ. ВТОРОЙ ВО ВСЕМ ХОРОШ.

Есть какая-то ирония в том, что из трех новых игр в The Orange Box именно Half-Life 2: Episode Two – единственная, которая не становится открытием. И Team Fortress 2, и Portal настолько необычны, что после них сложно сразу прийти в себя, и хочется схватить телефонную трубку, звонить друзьям и рассказывать об удивительных виртуальных приключениях. После Half-Life 2: Episode Two хватать ничего не хочется: ждал новые приключения Фримена – получил новые приключения Фримена. Valve держит планку качества, но это уже третья игра семейства Half-Life 2 без серьезных изменений, и она оставляет после себя такое же впечатление, как последний фильм какой-нибудь громкой кинотрилогии: много воюют, кое-что взрывается, кое-кто умирает, кое-что выясняется. Но, по большому счету, ничего нового.

Фримен начинает второй эпизод с 72 единицами здоровья и без оружия в вагоне потерпевшего крушение поезда. Первая серия, если помните, завершилась, когда Гордон и Аликс на том же поезде покидали City 17. Наша нынешняя сверхзадача – воссоединиться с бежавшими из города учеными, и… И тогда, наверное, нам покажут заставку и все объяснят. Сюжет, который остается недостатком Half-Life 2 еще с оригинальной игры, такой же неровный и непонятный. И теперь стало окончательно ясно, что с ним не так, и беда не в том, что ничего не понятно. Суть происходящего всегда можно понять из контекста: солдаты плохие, цитадель взорвалась, повстанцы запускают ракету. Плохо то, что Фримен перестал быть сколько-нибудь интересным героем, в истории ему отводится роль мальчика на побегушках. И когда вы с Аликс встречаетесь наконец с учеными-повстанцами, хочется лезть на стену от скуки: герои общаются, радуются друг другу, строят планы, обсуждают случившееся, не обращая внимания на Фримена, от скуки уже разбившего монтировкой все мониторы и теперь ползающего по консоли управления. И только когда надо что-то сделать, начинается: «Кстати, Гордон…» Вы заметили, что теперь все важные действия отданы на откуп Аликс? Это она крадет данные у врага, она доставляет их на базу повстанцев, это на нее нападают хантеры, это ей радуются бойцы Сопротивления. Даже человек с дипломатом теперь использует в своих целях именно Аликс! Фримен стал зрителем, статистом, устройством для решения физических головоломок. Хочется засадить из базуки в этих заводных болтунов, сожравших дух Half-Life, и наконец что-то сделать по своей воле, но увы: болтуны неуязвимы.





ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC, Xbox 360, PlayStation 3
ЖАНР: shooter.first-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Valve/Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Valve
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.7, 512 RAM, 64 VRAM
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PC
ОНЛАЙН: http://orange.half-life2.com/hl2ep2.html

Дух первой Half-Life сейчас живет в Portal, а вторая часть пусть даже самого дорогого блокбастера все-таки не обязана и не должна быть копией первой. В конце концов, Half-Life 2 прославилась не сюжетом, а неподражаемым движком Source, неожиданными задачками на знание законов механики и разнообразием неприятностей, в которые умудрялся влипнуть незадачливый физик. Half-Life 2: Episode One оказался коротким и не особенно удачным продолжением: он был заметно слабее любых уровней, наугад выхваченных из той же Half-Life 2. Критику учли, и Episode Two стал одновременно и длиннее, и лучше. На прохождение уходит пять-семь часов, и за это время вы успеваете найти дорогу на «шахту победы им. 50-летия», побродить по подземным тоннелям, пережить нашествие гигантских насекомых, послушать нытье человека с дипломатом, погонять на масклкаре, найти тайники повстанцев, сбить вертолет, влипнуть в зомби-холокост, выдержать осаду в небольшом особнячке, проползти по импровизированным окопам к доту, остановить штурм базы, запустить в космос ракету и разрушить с десяток страйдеров. Даже удивительно, как Фримен все успевает за положенные шесть часов. В игре используется только давно знакомое оружие, да и среди противников лишь несколько свежих, но происходящее настолько насыщенно событиями, а задачи, которые ставит игра, настолько разнообразны, что шесть часов пролетают как одно мгновение. Скучать некогда... ну разве что в уже упомянутых сюжетных заставках, когда вас запирают в крохотной комнатке и заставляют слушать болтовню героев второго плана.

Напоследок, по списку изменений. Обновленная физическая система – галочка. В самом начале эпизода рушится мост, на котором еще остались вагоны злополучного поезда. Масштабно, динамически, производит впечатление. Открытые пространства – галочка. Вернее, «открытыми» они были и в Half-Life 2, а теперь их украсили деревьями и подлеском. Не Crysis, конечно, но все равно ничего, да и системные требования не сравнить. Новые монстры – галочка. Опасные, настырные и неутомимые хантеры чудо как хороши. Кто-то умирает – галочка. Действительно, умирает. И надо признать: вторая попытка Valve сделать пристойное эпизодическое продолжение увенчалась успехом. Вся история Episode Two отлично смотрелась бы внутри самой Half-Life 2; эти игры достойны друг друга. Но настоящее дерзание еще впереди. Теперь нужно сделать эпизод, который был бы лучше Half-Life 2.

ВЕРДИКТ 9.0

ПЛЮСЫ
Обновленная физическая система, классическое оружие и монстры, новое авто для главных героев, увлекательные и разнообразные задания, надежный и нетребовательный движок.

МИНУСЫ
Невнятный сюжет, Гордон Фримен в роли мальчика на побегушках, на фоне конкурентов возраст движка уже заметен.

РЕЗЮМЕ
Достойное продолжение Half-Life 2. Episode Two доказывает, что эпизодические релизы могут стоить своих денег.

Добрая треть, если не половина, игры проходит в «шахте победы им. 50-летия». Герои Half-Life 2 не понимают по-русски и клеят на стены листки с англоязычными подписями.

ХИТ!

Вортигонт-спутник – невероятно болтливое существо. Пока вы чудом спасаетесь из смертельной ловушки, он упражняется в остроумии: «Ни одна пропасть не может считать себя пропастью, пока из нее не вылезет Фримен».

Человек с дипломатом говорит много и загадками. Если честно, сюжет в Half-Life 2 подан настолько обрывочно, что мы до сих пор толком не понимаем, что происходит.

Вторая встреча с хантерами. Охотники зажали нас в заброшенном ангаре и, нападая, сносят хлипкую стену. Обновленный физический движок покажет во втором эпизоде и куда более впечатляющие разрушения.

Новое авто Фримена – мощный масклкар и лучшее средство против хантеров. Против такого наезда не устоят даже они.

PORTAL

PORTAL ДОЛЖЕН БЫЛ СТАТЬ ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫМ ДОВЕСКОМ К THE ORANGE BOX, А ОБЕРНУЛСЯ НЕЖДАННЫМ ТРИУМФОМ. ПОХОЖЕ, ЭТА ИГРА – ОТКРЫТИЕ ГОДА.

Полное прохождение сюжетной кампании Portal занимает какие-то два-четыре часа, в зависимости от того, насколько быстро вы освоитесь с новой игровой механикой. И это самые насыщенные и увлекательные часы в компании шутера от первого лица за последнее время... если, конечно, Portal вообще можно назвать «шутером». Гейб Ньюэлл еще до выпуска игры говорил, что, пожалуй, финал Portal – лучшее, что удалось сделать Valve за последние годы. Ведь не врал, черт побери! Выясняется, что те лаборатории, которые мы видели в промороликах игры – лишь начало короткого, но непредсказуемого и впечатляющего приключения. Рассказать, чем оно закончится – испортить удовольствие. Расскажем лучше о порталах.

Все началось с игры Narbacular Drop, которую в 2005 году выпустили студенты редмондского института DigiPen, первого в мире высшего учебного заведения, полностью посвященного созданию видеоигр. Идея, что называется, «пошла», и команду создателей в полном составе взяли в Valve, снабдили технологиями, знаниями и ресурсами, необходимыми, чтобы сделать игру на качественно новом уровне. Portal – продолжение идей Narbacular Drop, игра с порталами. Нашу героиню зовут Челл, она становится объектом серии опытов в лабораториях компании Aperture Science. В белоснежных залах девушку сопровождает механический голос всевидящего электронного ассистента, операционной системы GLaDOS. Программа собирает данные о поведении Челл, заставляя ее решать загадки: сначала простые, потом сложнее и сложнее. В начале серии опытов девушка получает портальную пушку, которая может ставить только один портал-вход, а выход определен заранее и неизменен. Еще несколько опытов, и пушка в руках Челл обретает полную функциональность. Теперь ей подчиняется и портал-вход, и портал-выход.

Сюжет про серию экспериментов можно было бы подать до зевоты уныло, но авторы Portal на основе столь безвкусного материала сумели сделать красивую и увлекательную игру. Видно, что многие задумки пришли сюда прямо из первой Half-Life: мы начинаем игру с чистого листа, ничего не зная ни об Aperture Science, ни о нашей героине. И как мы догадывались о происходящем, подъезжая на монорельсе к комплексу Black Mesa и слушая приветственную речь автоматического диктора, так и все, что будет известно об опытах и Челл, мы узнаем от вездесущей GLaDOS. Она обещает пирог за выполнение всех заданий, потом обещает не следить за тобой, потом обещает не врать, что не будет следить, потом предупреждает, что «следующий эксперимент заменен на полосу препятствий для боевых андроидов» и вознаграждает за прохождение теплым «поздравляю, андроид!». Эта пара, Челл и GLaDOS, и есть все герои игры. Всесильная GLaDOS комментирует события, а ты отвечаешь ей не словом, а делом. И вспомните, ведь именно так построена первая Half-Life. Встреча с солдатами в Black Mesa наверняка запомнилась каждому, ведь тогда и вы, и Фримен вместе пытались понять, что происходит, и принимали решение не подчиниться правительственным силам. Ровно так же подан и Portal. Вы знаете, что GLaDOS может лгать, что эксперименты смертельно опасны, и все решения, которые позже должна будет принять Челл, принимаете вы, игрок. Это над вами ставит опыты GLaDOS, это вы приходите в девятнадцатом эксперименте к неожиданной, драматичной, непредсказуемой развязке и к одним из лучших титров в истории видеоигр. После них хочется слушать звучащую там песню Still Alive Джонатана Колтона непрерывно как минимум ближайшую неделю.

На фоне столь выдающегося сюжета и столь профессионального гейм-дизайна порталы уже и не кажутся главным достоинством игры. Подумаешь, дырка в одной стене, дырка в другой. Идею портальной пушки схватываешь на лету, чтобы потом девятнадцать опытов подряд удивляться тысяче способов ее применения. С помощью порталов можно пересекать пропасти, направлять энергетические шары в генераторы, сваливать ящики на пулеметные турели, забираться на недоступные высоты и решать дьявольские головоломки. Это и правда совсем новая игровая механика, осваивать которую не менее познавательно, чем уже привычную гравитационную пушку. И которую так же сложно описать.

Portal – игра, к которой сложнее всего подойти с устоявшейся системой оценок. Три часа первоклассного сингла – это много или мало? Ведь всего три часа. Но первоклассного. Но три часа. Шесть «продвинутых» дополнительных уровней, режим Challenge и отсутствие мультиплеера – где достоинства, а где недостатки? Портальная пушка – отличная новаторская задумка, которую не так-то просто добавить в обычный мультиплеер и, видимо, в Valve решили, что лучше меньше, но лучше. И тот Portal, который они выпустили в составе The Orange Box – пусть минималистский, но такой привлекательный и необычный, – еще долго будет служить образцом смелого и грамотного гейм-дизайна. Студенты в том же DigiPen будут играть в Portal, гордиться достижением выпускников, а вечерами в общежитии обсуждать, что же здесь, черт побери, можно было сделать еще лучше. Неужели ничего?

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
ЖАНР:
shooter.first-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Valve/Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК:
Valve
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.7, 512 RAM, 64 VRAM
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
PC
ОНЛАЙН:
http://orange.half-life2.com/tf2.html



Хороший гейм-дизайн что в Portal, что в Team Fortress 2 – это тысяча малозаметных мелочей, без которых игра потеряла бы все свое очарование. Так и в Portal мелкие детали превращают скучные опыты в сплошное удовольствие. Например, каждый выключенный генератор выпускает по прямой тусклый луч света, и если нужно поставить портал прямо над ним, достаточно ориентироваться на то место, где на стене виднеется небольшое цветное пятно. На потолке над кнопками тоже сделаны специальные пометки, по которым можно точно ставить порталы. Казалось бы, мелочь, но благодаря ей решение загадки сводится к работе головы, а не ловкости рук. В некоторых опытах подсказкой может служить расположение окна, за которым должен сидеть экспериментатор, – такие смотровые площадки ставятся в ключевых местах опыта. Энергетические шары, отскакивая от стены, оставляют на ней темное пятно ожога, и по ним вы всегда можете определить, куда надо ставить портал, чтобы шар вылетел из него. Все это очень помогает в решении головоломок, но все-таки вы не раз придете к невольному выводу: «Тут какая-то ошибка. Вот этот уровень точно нельзя пройти...» А потом к другому: «А-а-а, ну я и дура-а-ак!»

ИДЕАЛЬНО



ВЕРДИКТ 10



ПЛЮСЫ
Гениальный и не всегда очевидный юмор, превосходный гейм-дизайн, новаторская игровая механика, яркий сюжет при полном отсутствии людей в кадре.



МИНУСЫ
Небольшая продолжительность сюжетной кампании (всего два-четыре часа), слабая связь с вселенной Half-Life.



РЕЗЮМЕ
Блестящая задумка и потрясающее воплощение. Необычная, умная, ироническая и увлекательная игра.

Три часа первоклассного сингла – это много или мало? Ведь всего три часа. Но первоклассного. Но три часа.



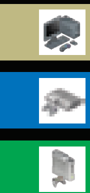
Первый пример: парадоксы восприятия. Смотришь в синий портал и видишь то, что за желтым. И наоборот: через желтый видишь то, что за синим.


Второй пример: зеркало. Ставишь порталы на стены, сходящиеся под прямым углом. Смотришь в один и видишь себя через другой.


Третий пример: генератор. Энергетический шар пролетает через синий портал и вылетает из желтого. Входит, и выходит!


Четвертый пример: движущиеся платформы. Ставишь портал за препятствием, ждешь, когда платформа подъедет к нему, и перешагиваешь.


Пятый пример: сложная задача. В какой-то момент перестаешь понимать, что происходит за всеми этими порталами.



ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox 360, PlayStation 3
- **ЖАНР:** shooter.first-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Valve/Electronic Arts
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Buka Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Valve
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 1.7, 512 RAM, 64 VRAM
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 24
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** PC
- **ОНЛАЙН:** http://orange.half-life2.com/tf2.html

ВЕРДИКТ 9.5

ПЛЮСЫ
Необычная мультяшная графика, сбалансированная система классов, доступный геймплей, зажигательный и тонкий юмор.

МИНУСЫ
Отсутствие какой-либо одиночной кампании, небольшое количество карт в комплекте.

РЕЗЮМЕ
Начать играть легко, хоть бы просто из любопытства, бросить – невозможно. В TF2 каждый найдет стиль игры себе по душе.

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»
ГЕНИАЛЬНО

TEAM FORTRESS 2

ТРАНСЦЕНДЕНТНОЕ ЕДИНСТВО ФОРМЫ И СОДЕРЖАНИЯ. В TEAM FORTRESS 2 СОВЕРШЕННО И ТО, И ДРУГОЕ.

Подробнее о классах

Разведчик (Scout): Худой и быстрый. Умеет делать двойной прыжок и в воздухе менять направление полета. Вооружен битой и дробовиком.
Солдат (Soldier): Огневая поддержка для пулеметчиков. Вооружен базукой и лопатой. Умеет делать рокет-джамп.
Огнеметчик (Pyro): Наносит очень большие повреждения скоплению врагов, но только в ближнем бою. Лучший класс при обороне.
Гранатометчик (Demoman): Единственный, кто может отправить снаряд за угол. Годится для поддержки во всех случаях.
Пулеметчик (Heavy): Самый тяжелый класс. В одиночку – легкая добыча. В компании с доктором – смертельно опасная боевая машина.
Инженер (Engineer): Строит, чинит и улучшает турели, лечилки и телепорты. Носит с собой огромный гаечный ключ, на всякий случай вооружен дробовиком.
Медик (Medic): Ариец. Лечит своих, калечит чужих. Располагает режимом Ubercharge – неуязвимостью для себя и пациента. Во врагов стреляет шприцами.
Снайпер (Sniper): Ковбой в шляпе и с мачете. Чем дольше смотрит в прицел, тем больнее бьет. Самая любимая добыча шпиона, ибо не бегает.
Шпион (Spy): Вооружен кольтом и ножом. Обладает эффективным, но недолговечным стелс-камуфляжем. Может изображать из себя игроков чужой команды.

Гейб Ньюэлл, гениальный лидер и умнейший человек, както отметил, что игры по качеству реалистичной трехмерной графики уже вплотную подошли к тому пределу, за которым невозможно отличить скриншот от фотографии. Но при этом возможности «художественного» рендеринга остаются фактически неиспользованными. Справедливость этого наблюдения несложно подтвердить на примерах. Crysis, Unreal Tournament 3, Call of Duty 4, Halo 3, Killzone 2, любой другой современный шутер – все стремятся выдать наиболее подробную и достоверную графику. И даже Team Fortress 2 много лет назад должен был стать мрачным военным шутером, но, к счастью, не стал. Необычная мультяшная графика, которая в шутерах обычно почти не встречается, – лишь вершина айсберга, самое очевидное преимущество Team Fortress 2. Обладающая богатейшим опытом создания классных многопользовательских игр, Valve вложила в эту игру все свое умение. И результат очевиден: лучшего командного шутера сейчас нет ни на одной платформе.

Привычный режим Deathmatch – отсутствует. Team Fortress 2, как следует из названия, – командный шутер, где на поле брани сходятся две армии: синяя и красная. Впрочем, режима Team Deathmatch тоже нет: слишком скучно и не требует особых согласованных действий. В Team Fortress 2 геймплей строится на взаимовыручке разных классов, которых здесь аж девять: разведчик, солдат, огнеметчик, гранатометчик, пулеметчик, инженер, медик, снайпер и шпион. Ни один из них не сможет принести команде победу в одиночку, каждому отведена своя роль, и вместе они – сила. Разведчик мало того что худой, так еще и бегает вдвое быстрее остальных и почти неуязвим для снайперов, пулеметчик толстый и медленный, но с шестиствольной машиной смерти в руках, этому парню в компаньоны обязательно нужен медик со шлангом-лечилкой. Снайпер подходит для поддержки пехоты, но в одиночку станет легкой добычей для вражеского шпиона со стелс-камуфляжем. Инженер строит, чинит и улучшает пулеметные турели, но малополезен в бою. Система очень сложна, но осваивается прямо в процессе игры. Даже игрок, вообще не знакомый с командными шутерами, может войти в матч старослужащих и быстро разобраться, что к чему: движок подскажет, что и как делать, какой класс для чего нужен и, переключаясь между героями по ходу игры, несложно найти свой стиль.

Самое замечательное, что деление на классы в Team Fortress 2 и правда важно. Веселее, но и сложнее всего играть за шпиона: притворяешься одним из классов врага, включаешь стелс-камуфляж, пересекаешь линию фронта и оказываешься в тылу. В руках – нож. Один удар в спину лишает любого врага жизни, но одновременно раскрывает твою истинную сущность, а шпион – существо хилое, погибает легко. Проще, но не менее весело быть пулеметчиком: находишь доктора, раскручиваешь пулемет и медленно идешь, маниакально хохоча и поворачивая дуло в сторону врага. Инженер – безопасная должность в тылу для тех, кто плохо стреляет, ведь грамотно поставленная турель – лучшая защита для контрольной точки команды.

Мультяшная графика – несомненное достоинство. До боли знакомая по Counter-Strike ситуация «так эти три черных пикселя на другой стороне уровня – вражеский снайпер?» не встречается в принципе. Все красочно, все крупно, классы и команды никогда не перепутаешь. Кроме того, такой стиль позволяет плюнуть на всякое правдоподобие и подстраивать происходящее под геймплей. Стрельба с колена не точнее, чем стрельба навскидку; чем дольше снайпер смотрит в оптический прицел, тем больнее будет выстрел; доктор лечит мгновенно при помощи целительного шланга. Эти и другие вопиющие нарушения реалистичности смотрятся здесь совершенно естественно, так же, как автоматическое «Док, я тебя обожаю!», которое слетает с уст пулеметчика в адрес целителя.

В Team Fortress 2 всего шесть карт и вообще нет одиночной кампании. Но, сколько ни думай, сложно найти здесь, что-то, что можно было сделать лучше. Разработчики взяли все лучшее из двух, казалось бы, противоположных ветвей эволюции компьютерных игр: хардкорного онлайнового шутера и доступного казуального развлечения на пять минут. Результат оказался гораздо больше простой суммы слагаемых. Team Fortress 2, несмотря на сложную балансировку классов и хитрые стратегии победы, проста в освоении для любого игрока. Постоянный источник удивления и смеха – мелкие, не сразу заметные штрихи, будь то маниакальная ухмылка пулеметчика, которая растягивается тем шире, чем дольше он не отпускает курок, или уморительные победные анимации (по три на каждый класс). Неизбежный успех Team Fortress 2 покажет разработчикам по всему миру, что стильная и продуманная игра может добиться признания и без Второй мировой, пришельцев или террористов. Рынок казуальных игр будет расти, и на границе легкомысленных и классических игр появится особая прослойка игр, достаточно умных, чтобы понравиться геймерам, но достаточно ярких и дружелюбных, чтобы прийтись по душе и нормальным людям. И ошеломительная Team Fortress 2 – первый хит в этой прослойке, достойный высокой оценки даже за одну дерзость и волю к победе. И за победу. СИ

Ни один из классов не сможет принести команде победу в одиночку, каждому отведена своя роль, и вместе они – сила.

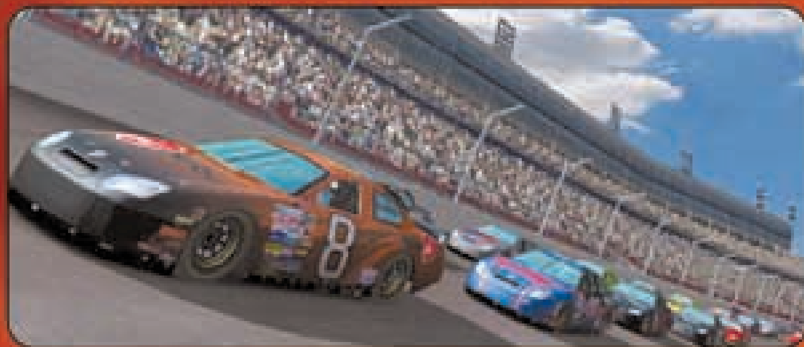


Перед началом игры у команды есть минута, чтобы выбрать план действий и переключиться на нужные классы. Через секунду начнется игра, и солдаты с пулеметчиками ринутся в атаку.


Иконка слева внизу показывает, что для этого снайпера я – дружественный разведчик. Он купился, и это станет его последней ошибкой.


Если вы погибли, игра сообщает, что «не все так плохо», и показывает какое-нибудь достижение вашего прошлого раунда. Именно такие мелочи делают TF2 доступной и дружелюбной игрой.


Команда за работой: снайпер лечится, инженеры возводят турели, солдат бьет себя лопатой по каске. Все при деле.





РИСК. ДОРОГА. СКОРОСТЬ.



RACING: ФАКТОР СКОРОСТИ









QUATTRORUOTE





THE SETTLERS: RISE OF AN EMPIRE

ЕСТЬ ТРИ ВЕЩИ, НА КОТОРЫЕ МОЖНО СМОТРЕТЬ БЕСКОНЕЧНО: ГОРЯЩИЙ ОГОНЬ, ТЕКУЩАЯ ВОДА И ЧУЖАЯ РАБОТА.

В этой игре все происходит на ваших глазах. Сваленное лесорубом дерево не художественная условность, а самое настоящее сырье, ведь на вашем складе потом окажется именно столько бревен, сколько их нарубили работящие поселенцы. Олень мирно пасется в лесу, но вдруг получает стрелу в бок и валится наземь, и тут к нему с огромными мясными ножами неторопливо подходят охотники и начинают разделку туши. Когда наберется достаточно окороков, охотник усядется в повозку и повезет груз на склад. Мясник окорок заберет, принесет в лавку и приготовит те самые копчености, которыми так любят лакомиться местные жители. Перед заведением портного стоит витрина с одеждой, и сколько там рубашек висит, ровно столько их и есть. Торговля с другими поселениями тоже очень подробна: сделка не означает, что желаемый товар мигом появляется у вас в закромах. Почти одновременно с двух складов выезжают две повозки: одна от вас с деньгами, другая – к вам с приобретенным товаром. Но случись что по пути, скажем, нападут бандиты и утащат телегу в свой лагерь – плакали ваши денежки, покупку вы так и не увидите. Если, конечно, не отправите свои войска проучить разбойников и не вернете украденное добро. В интерактивном аквариуме все должно быть по-настоящему, иначе нет смысла за ним наблюдать. Предположим, за вырубку леса возьмется слишком много дровосеков, тогда новые деревья не успеют подрасти и вскоре на месте былой чащи останутся лишь пеньки. А олени не пожелают пастись в таких местах и уйдут в другие леса. В конце концов, по вырубке будут бесцельно бродить ваши охотники с луками наготове, время от времени сообщая, что никак не могут найти дичь.
Апгрейд зданий тоже очень нагляден: сперва над цокольным этажом достраивают первый, а затем, буде на то ваша воля, и второй.
К слову, теперь незачем строить отдельные дома для горожан, ведь те живут там же, где и работают. Это, во-первых, весьма удобно нам, а во-вторых, соответствует историческим реалиям, если они и правда кого-то волнуют.

Женщины и рыцари

Впервые в сериале в нашем поселении обитают не только мужчины. Женщины, правда, вовсе не работают, но, тем не менее, они жизненно важны для всеобщего процветания. Дело в том, что жена, поселившись вместе с мужем, начинает всячески обхаживать его: приносит еду, новую одежду, следит за чистотой и т.п. Холостяки же, проголодавшись, норовят бросить работу и шмыгнуть в ближайшую лавку за куском хлеба. Или, устав от беспросветной грязи в доме, лично берутся за ведро и швабру. Вот тогда нам приходится ждать, чтобы они себя обиходили как следует и снова взялись за работу. Иное дело женатые поселенцы – эти вкалывают без перерыва (совсем как в настоящей жизни, правда?), ну разве что встретят медведя на глухой лесной тропинке и, вопя от ужаса, кинутся прочь. От нашего имени миссиями займется некий рыцарь, которого мы вольны выбрать из целого списка кандидатов. Причем каждый претендент обладает какими-то своими способностями: один умеет собрать больше налогов, другой переманить вражеские отряды. К тому же рыцари бессмертны: наш верный вассал, изрядно потрепанный врагом на поле брани, отправляется вовсе не на тот свет, а домой в замок. Там он некоторое время отсиживается, зализывая раны, а потом готов вновь вернуться в строй. Этот бессмертный – единственный в игре носитель ролевой составляющей. Постепенно поселение растет, а тем временем рыцарь набирает уровни, что позволяет возводить новые здания и создавать вещи доселе неведомые, а значит, у наших горожан становится все больше потребностей. Поселенцы уже не довольствуются хлебом единым, а желают тепло одеваться, весело проводить время, жить в красивых домах, да еще и денежки копить. Но оцените иронию: при этом запросы деревенских жителей, тех самых добытчиков мяса, рыбы, дерева, камня, руды и всего прочего, совсем не меняются, их по-прежнему интересует только пища, и ничего более. Если в середине или конце игры на центральной площади вы видите голого по пояс человека, знайте: эта деревенщина заявилась в город поесть.

ВЕРДИКТ

8.5

ПЛЮСЫ

Пасторальный и совсем живой мирок. Вокруг света: луга Британии, снега Скандинавии и пески Северной Африки.

МИНУСЫ

Поклонникам первых частей может не понравиться, что классическая механика в сериал не вернулась, а кто-то пожалеет о самобытном юморе.

РЕЗЮМЕ

Очаровательная игра, живущая где-то между архаикой и современностью, между действием и созерцанием.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.city_building.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: Blue Byte
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
ОНЛАЙН: http://thesettlers.com



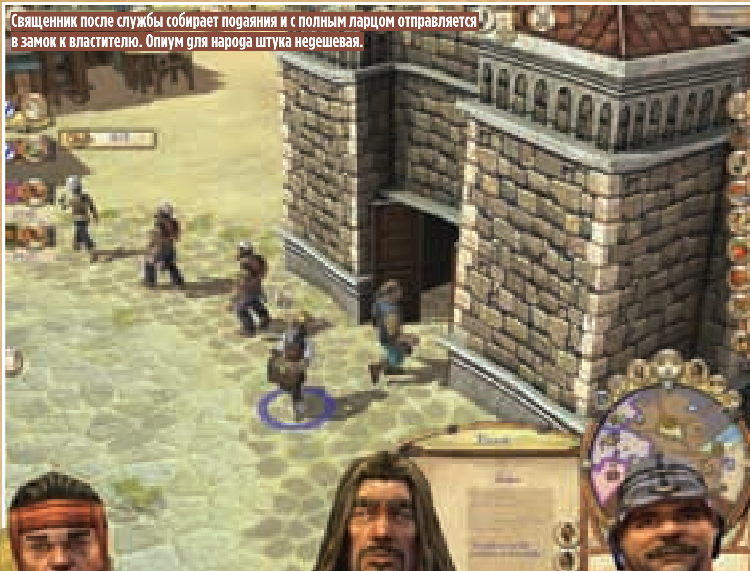

Автор:
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com

ОТЛИЧНО








Священник после службы собирает подаяния и с полным ларцом отправляется в замок к властителю. Опиум для народа штука недешевая.


После вооруженного захвата территории все находившиеся на ней домики сгорают дотла. Это обидно, зато разработчики дают нашим соперникам кучу разных зданий, не делая их играбельными.


Можно поручить солдатам сопровождение ценного груза. Повозка катится достаточно медленно, а солдаты бегут довольно быстро.



Надпись на экране «Победа. Миссия выполнена!» появляется всегда слишком рано. Хэппи-энды обычно отрезают самое интересное.


В Северной Африке маловато лесов и плодородных земель. Дело усложняется тем, что деревья растут именно на хорошей почве, так что приходится выбирать: либо не будет еды, либо строительного материала.



Наглядное пособие по угнетению крестьянства в феодальном обществе.

Звон монет и лязг мечей

Экономическая система по сравнению с предыдущими сериями здорово упрощена. Есть центральный склад, куда свозят все добытое добро, не являющееся товарами народного потребления. Именно сюда кузнецы приходят за рудой, портные за шерстью, столяры за деревом. Так что теперь наша задача не оптимизировать цепочку производства, а обеспечивать поселенцев всем необходимым, чтобы те не отвлекались от основной работы. Акценты другие, но таков уж дух времени, сегодня оригинальная идея The Settlers показалась бы чересчур старомодной.

В начале каждой миссии нам предоставляют готовые склад, храм и замок. Сами мы не можем ни сносить, ни строить эти здания, а потеря любого из них означает полный провал миссии. На фоне всеобщего благолепия трудности словно бы созданы только для того, чтобы лучше оттенить этот пасторальный мирок. Сражения редки и кратки. Все-таки игра называется «поселенцы», а не «ополченцы», и мирные жители созданы для мирной жизни, уж простите за тавтологию. Военная часть игры намеренно рудиментарна. У нас всего два вида войск: пехота, вооруженная либо мечами, либо луками, да боевые машины: таран для штурма ворот вражеского города, катапульта и осадная башня чтобы брать стены. И хотя тактика тут по большому счету одна – всех рамкой и вперед, тем не менее, выглядит все очень аккуратно. У бойцов отличная выучка, и на поле битвы они являются не толпой, а в строю и отрядами.

Украденные пейзажи

Неподвижные скриншоты едва ли способны передать все очарование игры. Здешний мир полон жизни: ручей несет свои воды, огибая прибрежные камни, едва заметно колышется трава, ветер играет в кронах деревьев, прыгают зайцы и порхают бабочки, зимнюю ночь сменяет весенний рассвет, а затем и яркий летний полдень, постепенно переходящий в багрянец осеннего заката. Этот мир живет даже без участия наших подопечных.

К графике только одна серьезная претензия, касающаяся обзора камеры. В Anno 1701 мы могли включить панорамный режим, показывающий пейзаж до горизонта. Линия крыш на фоне неба – мечта каждого градостроителя. Здесь же такая картинка служит фоном для главного меню, и при этом ее нельзя получить в игре, камера просто отказывается «отрывать взгляд» от земли. Может показаться, что к столь небольшому изъяну не стоит придираться, и, разумеется, для любой другой игры все было бы именно так, но только не в этот раз.

Прижавшись лицом к стеклу

Разумеется, компьютерные и видеоигры есть пустая трата времени, и The Settlers наиболее бесстыдный тому пример. Оправдаться нечем: если б мы хотели оттачивать мастерство военачальника, то выбрали бы другую игрушку, с развернутой боевой системой и богатыми тактическими возможностями. Пожелай мы очутиться в шкуре мудрого градоначальника, тоже отправились бы не сюда. Надпись на экране «Победа. Миссия выполнена!» появляется всегда слишком рано. Хэппи-энды обычно отрезают самое интересное. Но эта игра воплощает урбанистический миф о беззаботной деревенской жизни, где каждый находит свое место под солнцем и где все счастливы. Дровосек, держа топор на плече, бодро направляется к облюбованному дереву, по дороге рассказывая нам, как у него замечательно обстоят дела и как ему нравится наше поселение. Скорняк, бурно жестикулируя, расписывает прохожим достоинства только что произведенной в его цехе одежды. Дородная жительница нашего преуспевающего городка идет за мылом в магазин. Этот интерактивный аквариум дарит частицу своего спокойствия и нам, находящимся по эту сторону экрана.

Мы устали, нам нужен отдых. Эта суетливая погоня за очередной целью: спасти все человечество, заработать все деньги, соблазнить всех девушек, посетить все уголки мира. Но вечная спешка со временем приедается: ты добиваешься одного, потом другого, но почему-то не становишься счастливее. Беспокойная дрожь внутри по привычке подталкивает куда-то бежать, что-то делать, но, боже мой, еще один прекрасный закат пропущен сегодня, осень от лета отличается только строкой в электронном календаре, а живого человека не замечаешь, даже столкнувшись с ним нос к носу. Мальчики с шорами на глазах, подобно хорошим скаковым лошадям, выкладываются на сто процентов и умирают, не сходя с дистанции. Наверное, The Settlers не для них, это скорее женская игра. Вообще жанр интерактивных аквариумов, игр ради умиротворяющего созерцания, чаще привлекает подруг и жен, нежели сильный пол. Мужская половина человечества почему-то считает, что у нее слишком мало времени, хотя оно у всех одно и то же. Медитация – лучшее успокоительное, поскольку лечит не симптом, а самую причину. Дальше всех путешествует тот, кто вовсе не перемещается в пространстве. СИ



Каждая карта разбита на несколько земель. Чтобы захватить одну из них, надо поставить там сторожевую башню. И лучше, если эта башня не будет пустовать.






Чтобы наши поселенцы нашли себе спутниц жизни, нужны городские фестивали. На центральную площадь выкатывают бочки с медовухой, звучит задорная музыка, и горожане веселятся от души.


Доить корову – дело сугубо мужское.


Каждую рубашку можно посчитать: из девяти лотков шесть пустуют.

Сделка купли-продажи не означает, что желаемый товар мигом появляется в ваших закромах. Почти одновременно с двух складов выезжают две повозки: одна от вас с деньгами, другая – к вам с приобретенным товаром.

Краткая история сериала

The Settlers (В США – Serf City: Life is Feudal) (1993)
По зеленому экрану прыгают кролики, а потешные сеттлеры посверкивая черными пикселями глаз, таскают бревна по проложенным вами тропинкам. Не дайте себя обмануть: за легкомысленной графикой скрывается сложная игра с головоломной экономикой. Десятки разных продуктов, железная руда в доменной печи (вы же не забыли обеспечить ее углем?) переплавляется в металл, из которого потом кузнец... Сеттлера не возьмешь за шкирку и не заставишь отнести хлеб к золотоискателям, тут приходится обдумывать приоритеты по доставке, обдумывать расположение зданий и осторожно плести паутину дорог, дабы экономика не оказалась в ступоре.
И еще одно: здесь все происходит очень медленно. Настоящая жизнь по ту сторону монитора.

The Settlers II: Veni, Vidi, Vici (1996)
Прежнюю идею тщательно отполировали, а кое в чем и улучшили, но в основном игра не изменилась. Вот графика здорово шагнула вперед, да и интерфейс стал дружелюбнее, а то в первой серии под иконками зданий даже не было подписей. Правда, куда-то подевался генератор случайных карт.
Эта игра стала тем эталоном, с которым отныне будут сравнивать всю серию. Объект культа, совершенно заслуженного.

The Settlers III (1998)
Теперь внешний вид стал еще краше, но главное – из игры исчезли помеченные флажками дороги. Вместо этого сеттлеры теперь сами ищут кратчайший путь, а там, где они ходят, со временем «протаптываются» тропинки! Между прочим, даже в шестой, только что вышедшей серии, тропочки мы прокладываем мышью.

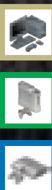
The Settlers IV (2001)
Серия на распутье. Картинка почти не изменилась, что же касается игрового дизайна, то четвертая часть словно не знает, куда двигаться: вроде бы, полностью копировать предыдущую игру негоже, однако некоторые нововведения лишают сериал самобытности. Небольшая заминка прежде чем с головой броситься в омут.

The Settlers: Heritage of the Kings (Settlers V) (2004)
Переход в 3D оказался роковым. Ubisoft проделала один из своих фирменных трюков: взяла легендарную серию, выкинула из нее все, что завоевало любовь публики, а взамен предложила фантазию на темы, модные в последнем RTS-сезоне. Спасибо большое, клонов всяких Age of Empires и так хватает. Пятая часть в одночасье лишилась доброго имени, заслуженного предыдущими сериями.

The Settlers II: 10th Anniversary (2006)
Все, что нужно фанатам серии: старая игра с современной графикой, так? Этот продукт мог появиться только на волне времени, когда игры-легенды удостоились трехмерных переложений. Хотя механика почти не менялась, кое-что все-таки улучшили. Например, компьютер теперь сам прокладывает кратчайшую дорогу между двумя выбранными вами точками.
Вот только широкая публика едва ли заметила игру в стиле ретро.


Для городских стен потребуется очень много стройматериалов, зато потом ваш город станет почти неуязвимым. Завидев такие укрепления, враг даже не попытается начать осаду, а развернется и отправится восвояси.


Приход весны, когда из-под талого снега пробивается первая зелень, красив до невозможности.

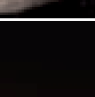
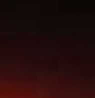


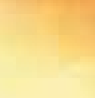
ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

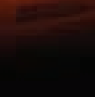
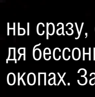
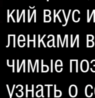
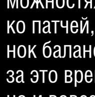
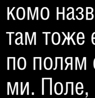
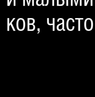
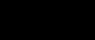
ЕСЛИ В СЛОВЕ BATTLEFIELD ЗАМЕНИТЬ ПАРУ БУКВ, ПОЛУЧИТСЯ ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS. НО УВЕРЯЕМ, ИГРУ ЭТО НЕ ПОРТИТ.





ОТЛИЧНО

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC, Xbox 360, PS3
ЖАНР:
shooter.first-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Activision
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Splash Damage и id Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
go 32
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 4 2.8 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
ОНЛАЙН:
www.enemyterritory.com




Автор:
Александр Каныгин
alexk@gameland.ru

Солидно попыхивая сølяркой, по разбитой дороге катил военный джип. За рулем, сдвинув на затылок кевларовый шлем, сидел персонаж, созданный заместителем главного редактора «Страны Игр» Александром Трифоновым. В это самое время альтер-эго другого Александра, Каныгина, похожее на труп терминатора, облепленный куриными окорочками, с комфортом возлежал на пузе в пыльных придорожных кустах. Приближающееся авто он разглядывал сквозь прицел автоматической винтовки, и правая ложноножка строгга нетерпеливо поглаживала курок.

Вдруг сверху что-то ухнуло, обсыпало экран землей и выдало табличку: «нажмите пробел, чтобы войти в следующую волну атакующих». «Проклятые боты, ну ни грамма не понимают в тактических боевых действиях», – в отчаянии подумал мигом погибший строгг-инфильтратор. В этот самый миг строка игрового чата вздрогнула и на чистом русском языке спросила: «А ты это, материал-то по игре собираешься сдавать?»

Охотники за головами

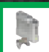
Собираюсь. Честно собираюсь. Только трудно это – рецензировать многопользовательские экшны сразу, с наскока, не проведя бессонных ночей в цифровых окопах. За шесть-семь месяцев, наверное, получится уловить тонкий вкус игры, отполировать коленками все сколько-нибудь значимые позиции для стрельбы, узнать о секретах и скрытых возможностях, пережить несколько патчей, сдвигающих ползунок баланса. С другой стороны, за это время об игрушке можно и вовсе забыть. Вам вот знакомо название War Rock? А ведь там тоже есть техника и бегают по полям солдатики с автоматами. Поле, распаханное большими и малыми группами разработчиков, часто и обильно плодоносит. Нужно всего-то перенести знакомую с младых ногтей «войнушку» на экраны мониторов и позволить нуждающимся выбрать себе роль по вкусу – как тут отказаться от возможности положить в банк еще несколько сантиметров наличности. Бородатые дяди и только-только досмотревшие «Спокойной ночи, малыши» бойцы тяжело дышат в микрофоны, стремительно выбивают на клавиатуре ритмы и натурально вздрагивают, словив виртуальную пулю-дуру. А теперь представьте себе, что будет, если помножить увлечение этих людей на беззаветную преданность поклонников мира Quake?

ВЕРДИКТ 8.5

ПЛЮСЫ
Обитатели вселенной Quake нам как Хрюша и Степашка, и неважно, что они теперь топчут мегатекстуру и стреляют. Все равно почти родня.

МИНУСЫ
Громадные сражения не получились, не ждите их. Это недостаток? Для кого-то да. Однако вы спокойно можете присовокупить его к достоинствам игры.

РЕЗЮМЕ
Придется привыкать к еще одному собрату из семейства многопользовательских шутеров. Приживется ли? Посмотрим, хотя должен – мы верим в это.



Дав залп из установки «Молот», можно быстренько выкосить все живое.


Как приятно наблюдать за врагом сквозь прицел рэйлгана!


Пока идет разминка, заранее присмотрите железного коня.

Мегатехнология

Если в информации об игре есть буквенное сочетание id, без технологических изысков точно не обойдется. Графика Quake Wars выполнена на очень высоком уровне, видно, именитые пращуры дают о себе знать. Но, кроме того, именно для этой игры была припасена очень необычная штука – мегатекстура. Если честно, поначалу мы сочли ее то ли богиней строггов, то ли дочерью самого Макрона. Суть новшества заключается в том, что для всего ландшафта на уровне использована единая «шкурка» размером 32 тыс на 32 тыс пикселей. В оригинале такой половичок занимает около 6 Гбайт, однако оптимизированная текстура без труда умещается в папке с игрой. Новая технология позволяет добиться хорошей производительности и дает высокое качество картинки, кроме того, мегатекстура влияет на все физические свойства – трение, частицы, даже аудиоэффекты. Теперь чересчур заметный переход от асфальтового бордюра к зеленой лужайке не режет глаз – его просто нет.


Знакомьтесь – это Осквернитель. Ох, не зря его так величают!

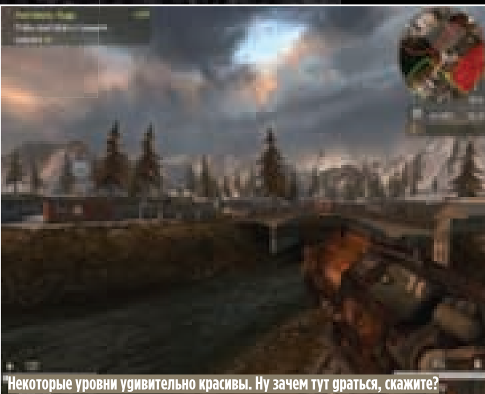
Мама, я хочу быть инопланетянином

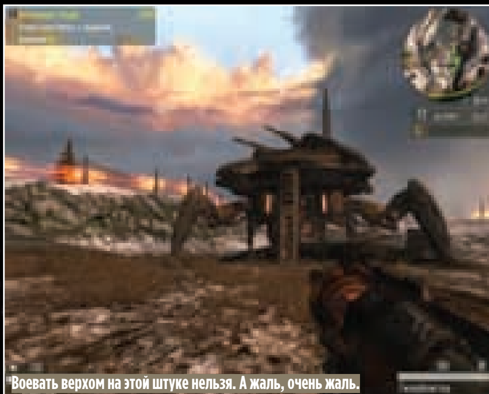
Случится страшное. Во всяком случае, это название способно обеспечить многомиллионные продажи чему угодно. Его можно повесить на новые мобильники, машинное масло или детское питание. Так рассудили в Splash Damage и приняли волевое решение: взять модели игроков из известного тактического многопользовательского шутера и заменить их людишками и строггами, быстренько придумать пошловатые клички для техники и наскоро примотать старенький сюжет с захватом планеты и негодяем Макроном. Вот блокбастер и готов! Припасенный разработчиками козырь свое дело сделал: кое-кто, едва установив QW, бросился отыгрывать роль киборга. За время многолетних боев наглая самоуверенность космических пехотинцев успела надоесть, и после двух предыдущих частей очень хотелось примерить броню плохишей. Однако строгги изменились. Мы помним их еще по Quake 2, и пусть движок той игры не тянул высокополигональные модели и четкие текстуры, киборги выглядели великолепно. Космические гладиаторы, собранные из старых запчастей и кусков плоти, вместо рук имели стальные колы или многоствольные пулеметы. Действительно, зачем утруждаться, расчехляя оружие, если средняя продолжительность жизни любого из попавшихся нам строггов 2 – 3 секунды. А этот металлический голос, похожий на скрежет железной тяпки, скребущей по камням? Забудьте, в новую игру воинственные жители Строггоса явились как обобщенно-усредненные пришельцы. Ничем особо не примечательные, не то роботы, не то люди в костюмах для дайвинга, совсем не такие, как в Quake 4. Увы. Это первое, что бросается в глаза тем, кто мечтал увидеть глобальный тактический экшн во вселенной Q. Никаких Марсов и прочих глупостей. Люди еще не переняли у пришельцев сверхтехнологии и обходятся обычными винтовками, дробовиками да автоматами. Место действия Земля, время – вторжение строггов. Война идет уже несколько лет, захватчики обжились и приспособили заводы и фабрики под свои нужды. Наверное, сейчас мы могли бы связать, что если во всей этой истории заменить слово «строгги» на «террористы»… однако не станем. Вообще, долой сомнения – Enemy Territory: Quake Wars умеет нравиться. Не пугает обилие опций, обрушивающихся на нас во время старта, интерфейс дружелюбен, незачем долгими часами рыться в тонких настройках. Подайте нам бой.

Я – робот

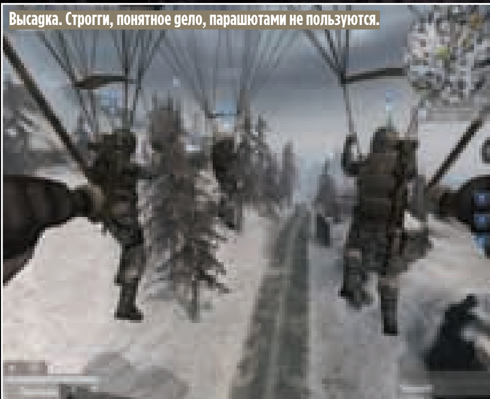
Хотя в игре предусмотрен одиночный режим, и даже есть какая-никакая кампания (набор «операций», которые положено выполнять по очереди), мы не советуем слишком рассчитывать на удобную игру с ботами: в обществе искусственного интеллекта чувствуешь себя очень далеким от компьютерных развлечений. Они бегают. Они стреляют. Они выполняют задания. Они управ-

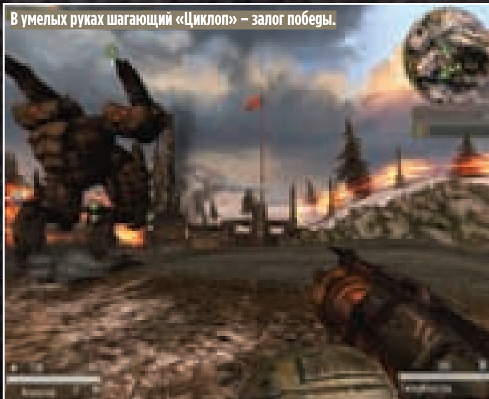

Для строгга смерть в бою – это очень много. Проигравших отправят на переработку.


Некоторые уровни удивительно красивы. Ну зачем тут драться, скажите?


Воевать верхом на этой штуке нельзя. А жаль, очень жаль.


Наш инженер умница. Вон что он успел собрать на поле битвы.


Высадка. Строгги, понятное дело, парашютами не пользуются.


В умелых руках шагающий «Циклоп» – залог победы.

ляют техникой. Они, в конце концов, разгоняются на мотоцикле и таранят зазевавшихся противников! А мы, только-только разобравшись с управлением, читаем сообщение о том, что миссия успешно выполнена. Наверное, в следующий раз боты не возьмут нас в команду. Совсем другое дело многопользовательский экшн. Quake Wars предложит огромный список уже «действующих» битв, присоединиться можно к англичанам, немцам, итальянцам. Русские пока не обнаружены. Выбрав приглянувшийся режим и карту, мы вываливаемся в меню со сторонами и профессиями. Если не обращать внимания на названия, специальности у противников одинаковы: пехотинец смотрит на агрессора как в зеркало, людской разведчик с теми же чувствами глазеет на инфильтратора строггов. Способности сходные, вооружение отличается лишь внешне – что же так долго тестировала Splash Damage? Оказывается, баланс, он почти неосязаем, но предельно четок и довольно сложен. У строггов нет понятия «боеприпасы», но их орудия перегреваются от бесконечной пальбы. Люди чуть крепче, зато для пришельцев строент – одновременно и здоровье, и «патроны». Кто в таких условиях лучше? Врач, способный почти мгновенно исцелить раненого? Техник строггов, раскидывающий капсулы строента и превращающий тела врагов в точки для «воспроизводства» однополчан? Важные отличия есть и у других классов, но чтобы в них разобраться, надо опробовать обе стороны.

Всем миром

Не совсем ясно, так ли задумывалось изначально, но боевых действий на предложенных картах вы не увидите. Дело в том, что все двенадцать уровней потчуют игроков своими наборами заданий, или, если хотите, квестов. Захватить диск с важными данными, разрушить портал, защитить завод – каждая задачка требует решения и нужны люди, которые займутся его поиском. Пробраться в тыл врага или кавалерийским наскоком смести оборонительные сооружения? Решать вам, однако на бесполезную пальбу времени нет. Опытные игроки сбиваются в кланы и четко оговаривают «должностные обязанности», а пока разношерстые бойцы противника исступленно штурмуют противопехотные турели, мастера быстренько крадут, ломают, зачищают – словом, выполняют боевую задачу и зарабатывают звания и призовые очки. Нетрудно догадаться, что именно так можно получить дополнительные бонусы.

В борьбе за наши сердца

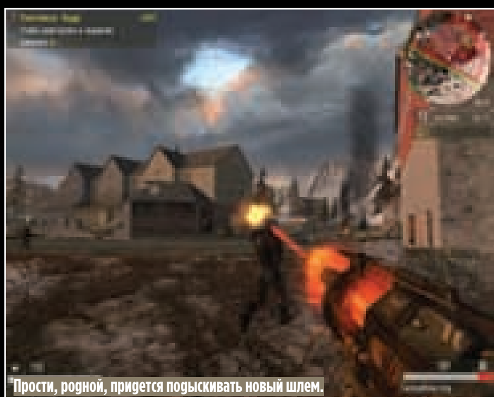
Enemy Territory: Quake Wars сошла со стапелей прямехонько в открытое море. Позади давно маячат тени тяжеловооруженных дредноутов Team Fortress 2 и нового Unreal Tornament. Но обошлось без столкновения, и уж тем более без открытого боя, и это прекрасно. Не забывайте, перед нами уникальная возможность отомстить гадким двуногим, обидевшим ненаглядного Макрона. СИ

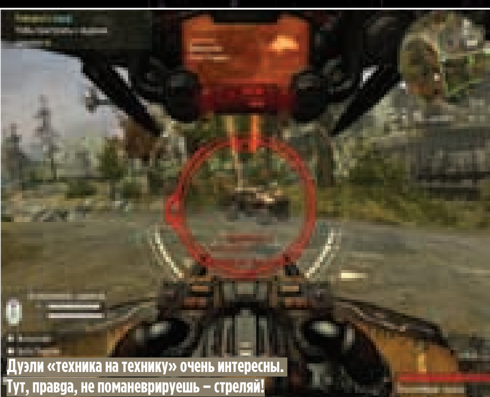
Боестолкновения

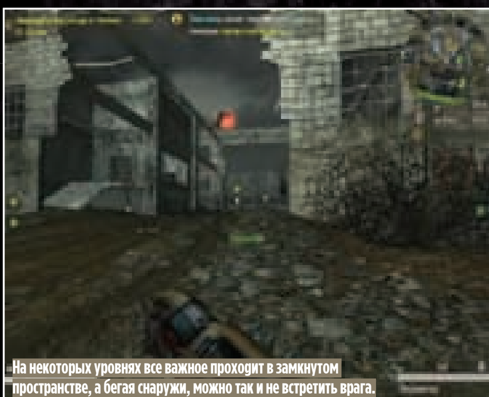
Лицензионная копия игры от студии «1С» полностью переведена и озвучена. Несомненно, это прекрасная новость для наших соотечественников. Однако подождите, куда девался рэйлган, классика Quake? Почему его кличут энергопушкой? С каких пор строгги, чье бессмертное «tresspasser!» все еще звучит в наших сердцах, говорят как обычные люди? Быть может, стоило ограничиться адаптацией заданий и не трогать голоса ботов?



В обществе AI чувствуешь себя очень далеким от компьютерных развлечений. Наверное, в следующий раз боты не возьмут нас в команду.


Прости, родной, придется подыскивать новый шлем.


Дуэли «техника на технику» очень интересны. Тут, правда, не поманеврируешь – стреляй!


На некоторых уровнях все важное проходит в замкнутом пространстве, а бегая снаружи, можно так и не встретить врага.

IMPORT REVIEW





1 Тацуе предстоит встретиться с другими путешественниками, знакомыми по оригинальной книге и снятому по ее мотивам мультфильму.

2 Карта мира – само удобство. Жаль, что мир «Видения» такой маленький.

3 Совместные атаки в действии: сначала поднимем характеристики, а потом настучим монстру по шапке.

BRAVE STORY: NEW TRAVELER

ОТЛИЧНО

НА ЧТО СПОСОБНЫ ЯПОНСКИЕ МАЛЬЧИКИ РАДИ СПАСЕНИЯ ЯПОНСКИХ ДЕВОЧЕК.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable

ЖАНР: role-playing.console-style

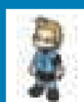
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Xseed Games

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен

РАЗРАБОТЧИК: Game Republic

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

ОНЛАЙН: http://www.bravestorynewtraveler.com



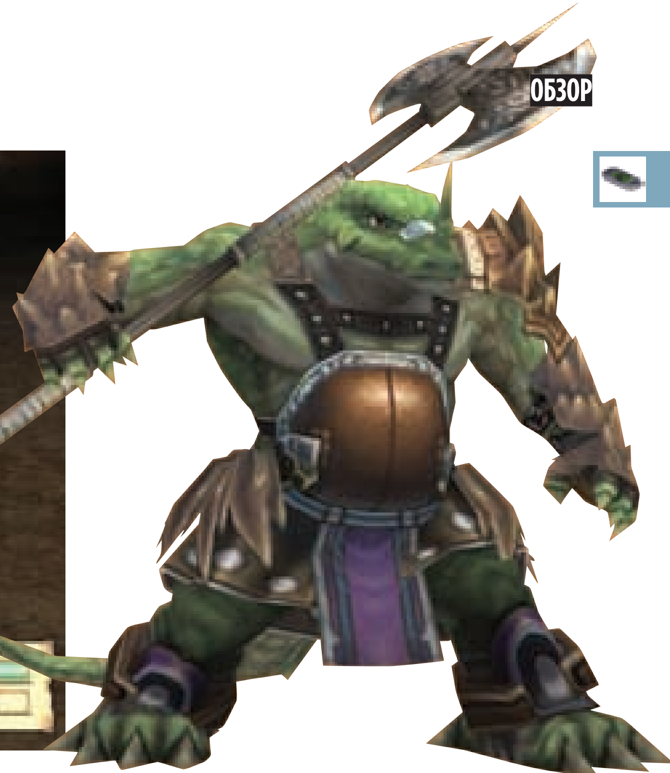

Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

Людям нравится думать, что помимо реального мира существует другой, иллюзорный и загадочный. В том мистическом мире существуют разные волшебные существа, люди могут пользоваться магией, ничего не знают про электричество и пистолету Макарова предпочитают меч побольше да потяжелее. Японский писатель Миюки Миябе назвал такой мир «Видением» (Vision) и предположил, что попавший туда человек должен разыскать богиню Судьбы, которая исполнит одно его желание. Главный герой Brave Story: New Traveler как раз из числа счастливчиков, удостоившихся чести побывать в «Видении». Впрочем, называть эту возможность «счастливой» можно лишь с некоторой оговоркой – близкая подруга Тацуи (так зовут героя) попала в больницу с неизвестным заболеванием. Так что это путешествие – вовсе не веселая экскурсия в страну чудес, а единственный шанс спасти ее, Мики.
Обитатели «Видения» понимают, что их мир иллюзорен и что их долг – помочь путешественнику отыскать богиню. Так, Тацуя быстро собирает команду помощников и отправляется в тур по городам и селам, попутно решая проблемы простых жителей и встречая других чужаков, вроде него. Это тоже немаловажный момент: помимо главного героя в погоню за желанием отправились и другие мальчики, и если некоторые из них преследуют чистые и добрые цели, то другие давно перешли на темную сторону. До поры до времени конфликта с ними удается избежать, но в конце концов они непременно будут вынуждены соперничать, дабы стать обладателями магических камней и наконец повидаться с той, что сотворила этот мир и исполняет любые желания.

Навстречу фантазии

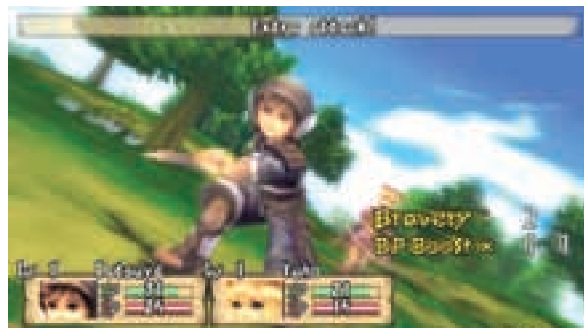
BS:NT – это та RPG, что должна была появиться вместе с запуском PSP. Перенимая все жанровые традиции у старших, домашних консолей, создатели максимально удобно адаптировали их для портативной платформы, создав в конечном счете игру, привлекающую больше внимания, чем сотня вышедших до нее. Обладая впечатляющим графическим движком, предлагая проверенную временем, но дополненную и потому не кажущуюся устаревшей боевую систему, Brave Story поначалу отодвигает сюжетный элемент на второй план. А когда с вымышленным миром более-менее свыкаешься, сценаристы неожиданно сводят повествование к трагедии и драме, ради которых и стоило преодолевать столько препятствий. А препятствия обязательно будут. Пусть сперва бои кажутся скоротечными и простыми, по мере приближения к финалу сложность все возрастает, и вскоре приходится искать хитрости, гоняться за редкой экипировкой и прокачиваться перед каждым новым участком пути. Боевая система,





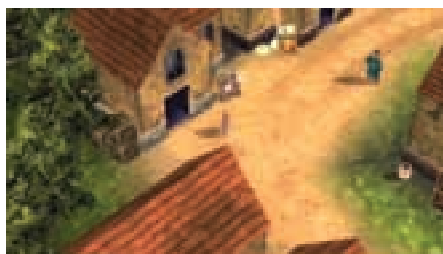


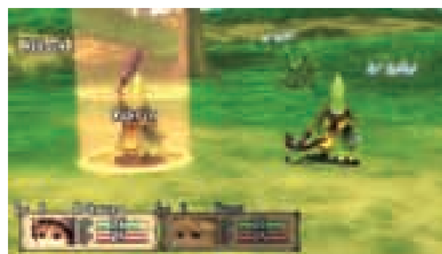
Brave Story: New Traveler – не единственная игра про «Видение». До нее в свет вышла Brave Story на PS2, пересказывающая события книги, манги и снятого по мотивам полнометражного аниме, а после – адаптация для Nintendo DS. Все они различаются главными героями и командой напарников, которые пересекаются только в Brave Story: New Traveler (в аниме ничего подобного никогда не происходило). Так, на PSP можно встретиться с Ки Киимой, Ватару и Миной, героями оригинальной истории, но в версии для PS2 нет ни Тацуи, ни Юно, ни Согрета.



СЕКРЕТ!

Пройдите игру один раз и сохранитесь. При повторном прохождении вам позволят взять в команду одного из персонажей, которые раньше считались «гостевыми» (Kee Keema, Meena, Wataru, Mitsuru и Kutz).





таким образом, приближена к традиционной для игр эпохи PS one – пошаговые бои, не больше трех персонажей на экране, обязательные статусные атаки и навыки, разучивающиеся автоматически с ростом уровней. Существуют совместные навыки, когда атаку проводят два, а то и все три героя. Показатели «слабости» присутствуют, однако здесь нет стихийной магии в привычном понимании – ее заменяет Bravura. Для пополнения ее запаса вовсе не обязательно травиться зельями и водой из минеральных источников, ведь храбрость и мужество растет с простыми атаками.

Исследование мира BS:NT может занять продолжительное время, что на самом деле удивительно. NPC в большинстве своем «одноразовые»: то есть, исполнив свою роль информатора, позднее они лишь повторяют последнюю фразу и для игры никакой ценности больше не представляют. В то же время, никто не водит героя за ручку от одной точки к другой. Действительно, если игрок потерялся, промотал диалог и не знает, куда направлять стопы, на помощь всегда придет правый шифт и точный совет-указание девочки-полукошки Юно. Но если он захочет вернуться к началу пути или посетить другое подземелье, а может быть, даже снова спуститься в обитель гигантских муравьев – бога ради, никто не скажет слова против. Необходимо также заметить, что игра позволяет проходить некоторые ветви сюжета разными путями и встречать героев по разным схемам, создавая тем самым сильную иллюзию нелинейности.

Наконец, вдоволь нагулявшись по лабиринтам и лесам, имеет смысл обратиться к другим интересным занятиям. Например, конструированию различных украшений, повышающих определенные характеристики. Для того чтобы взяться за несложное ремесло, потребуются материалы и схемы (диаграммы). Диаграммы лежат в сундуках, а материалы выпадают из монстров или добываются разбором уже имеющихся предметов. Ничего, кроме указанного выше, для сборки не требуется, поэтому при необходимости можно делать повышающие силу или защиту ожерелья, стоя прямо перед боссом.

Другим развлечением являются птичьи бои. Веселая мини-игра предложит ловить сачком птиц, предварительно откормленных специальными зернами. Собрав полную команду куропаток-рестлеров, можно принять участие в соревнованиях по борьбе. За происходящим наблюдают со стороны, поэтому главным стимулом проведения таких забав является не награда победителю, а сам процесс, надо признать, несколько утомительный и малоинтересный.

Горький, горький деготь

Как водится у всех игр компании Game Republic, наряду с великолепными идеями можно встретить такое, от чего волосы встанут дыбом. Так, налюбовавшись прелестной графикой,

ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Великолепная графика, никаких экранов загрузок, приятные мини-игры, хороший сюжет, сбалансированная боевая система.

МИНУСЫ
Слабое музыкальное сопровождение, громоздкая денежная система, слишком много пояснений и поучений, неудобная система сохранений.

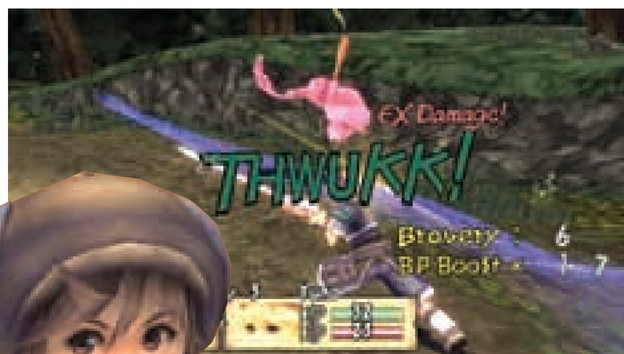
РЕЗЮМЕ
Манна небесная для владельцев PSP: красивая, увлекательная, верная традициям японская RPG. Мольбы были услышаны!

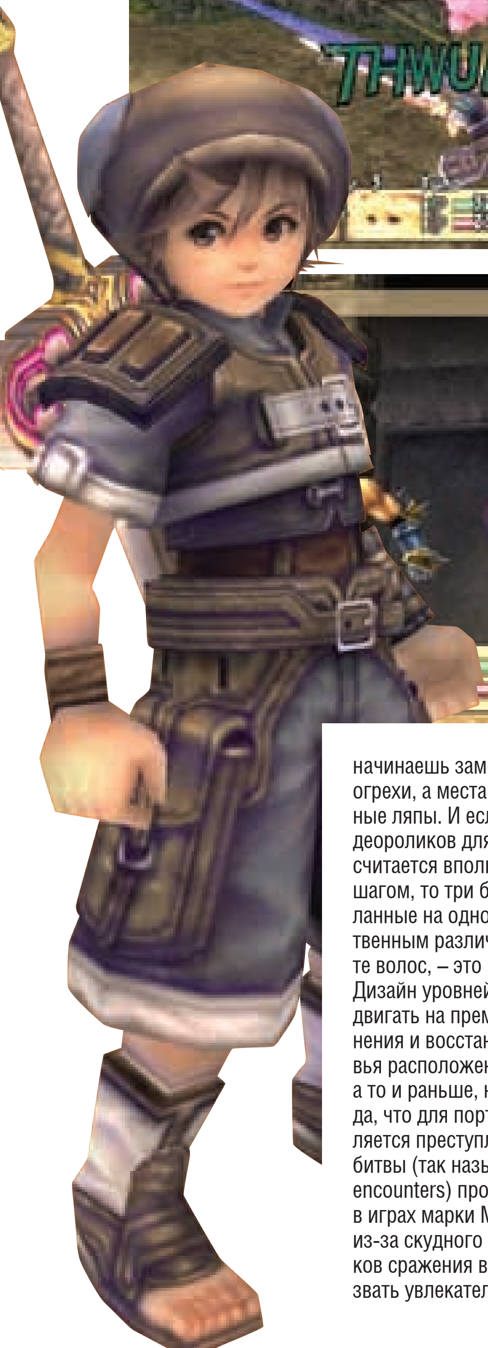




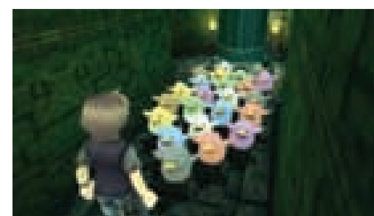
Манга Brave Story издается в США и Англии; на данный момент переведены и выпущены два тома из семнадцати. К прокату в США также готовится аниме, снятое на студии Gonzo и уже вышедшее в Японии как на стандартных носителях (DVD, UMD), так и на относительно новых (Blu-ray, HD-DVD). Учитывая тот факт, что по обе стороны океана полнометражку представляет Warner Bros., есть надежда в скором времени увидеть ее и в российском прокате.













1 В обычной жизни Тацуя любил видеоигры и мало обращал внимания на Микки. Пришло время исправиться!

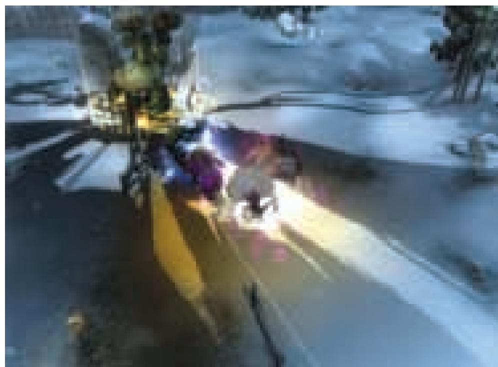
2 Противники не стесняются звать на помощь друзей. А иногда они впадают в бешенство и наносят двойной урон. Ведьма справа – как раз бесится.

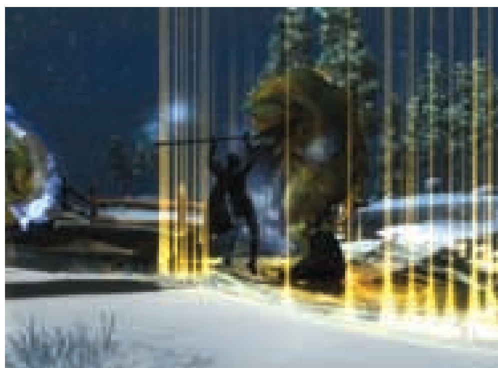
3 Боссы в Brave Story большие, страшные и сильные – все по правилам. Впрочем, они бьются честно и хамских суперударов не используют.

начинаешь замечать небольшие огрехи, а местами и откровенные ляпы. И если применение видеороликов для зрелищных атак считается вполне оправданным шагом, то три босса подряд, сделанные на одной модели с единственным различием лишь в цвете волос, – это признак слабости. Дизайн уровней тоже нельзя выдвигать на премию: точки сохранения и восстановления здоровья расположены перед боссом, а то и раньше, но никак не у входа, что для портативной игры является преступлением. Случайные битвы (так называемые random encounters) происходят чаще, чем в играх марки Megami Tensei, но из-за скудного списка противников сражения вряд ли можно назвать увлекательными. Но самое большое неудобство – денежная система. По задумке создателей, из монстров, как бы вы ни старались, не могут сыпаться деньги (даже если это и не монстры, а бандиты или заколдованные сундуки с сокровищами), поэтому зарабатывать на жизнь охотой первое время не получится. Предполагается, что, порубив чудовищ в подземельях, игрок вернется в город и сдаст трофеи продавцу по привлекательной цене. Надо признать, процесс действительно приносит прибыль, равно как и головную боль, ведь далеко не из каждого противника выпадают ценные камешки. К счастью, вскоре главному герою предстоит вступить в ряды защитников справедливости, Горцев, которым полагается небольшой денежный бонус за каждого убитого монстра. Некоторое недоумение вызывает планировка подземелий. Все они построены по принципу хорошо запутанного лабиринта, где много глухих тупиков и мало достойных сокровищ. Особенно это становится заметно ближе к концу игры, когда утомительные блуждания в поисках точки сохранения начинают вызывать зевоту, а то и вовсе желание отложить игру. Впрочем, тогда же наконец просыпается сюжет, и до самого победного финала досадные моменты как-то выпадают из поля зрения. Но когда речь заходит о повторном прохождении, пусть даже и с соблазнительными бонусами, сил на это уже не остается. Печально, но BS:NT суждено остаться путешествием в один конец, и никакие убеждения не заставят заново пережить обучающий этап, новую прокачку персонажей и все те утомительные беседы со злодеями. Иногда кажется, что ход повествования можно накренить в другую сторону, если по-разному реагировать на ситуации и отвечать на вопросы, но на деле это приведет лишь к небольшим отступлениям, не оказывающим на финал никакого влияния.

Прискорбно, но ряд означенных недочетов не позволяет назвать Brave Story: New Traveler выдающейся игрой. Однако, припомнив ее заслуги, можно с уверенностью утверждать, что статус «RPG, ради которой стоит еще раз подумать о покупке PSP» ей обеспечен. СИ













1 Если играть варваром, местные берсеркеры примут в свой клан и научат паре приемов. Но сперва надо пройти ряд испытаний.

2 Значения характеристик за 30 – обыденная вещь для дополнения. И необходимая для получения эпических фитов.

3 При перемещении по карте нам любезно сообщают, насколько сильно путешествие скажется на здоровье.

NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В РАШЕМЕН – СТРАНУ МЕДВЕДЕЙ И РУСАЛОК.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
role-playing.PC-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
Obsidian Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 256 VRAM
ОНЛАЙН:
www.atari.com/nwn2/motb



Автор:
Александр Трифонов
operfl@gameland.ru

Помните, как во время загрузки уровней в NWN 2 помимо прочих советов нам рассказывали про Рашемен – далекий край яростных берсеркеров, матриархата и неприкаянных духов животных, почитаемых в качестве мелких божков? Между тем в игре эта геополитическая справка никак не пригождалась. Но с выходом дополнения все встает на места – разработчики таким образом намекали нам на дальнейшие события.
Не секрет, что создатели мира Забытых Королевств без особой скромности заимствовали мифологию и историю самых разных культур – от средневековой Европы и самурайской Японии до ацтекских и арабских сказок. Не минула сия чаша и славян, и Баба Яга с Кощеем Бессмертным угодили в Monster Manual, а населяют Рашемен (созвучие, думаю, пояснять не стоит) милейшие люди с именами Катя, Аня, Алексей и Козлов (просто Козлов).
Конечно, это не первое наше знакомство с «братушками» из вымышленной вселенной – Минск из сериала Baldur's Gate стал любимцем многих игроков. И в Mask of the Betrayer мы отправляемся на родину владельца гигантского космического хомяка. Не то чтобы сознательно – герой (которого можно перенести вместе со всей экипировкой из оригинала) после битвы с Королем Теней приходит в себя в кургане бога-медведя Окку, со страшной раной в груди там, где засел осколок Серебряного меча. Долго разлеживаться нам не дают – тут же появляется Красная волшебница и чуть ли не за шкирку тащит нас на поверхность, по пути отбиваясь от разгневанных вторжением духов.
Дальнейшие события развиваются со скоростью сходящей лавины – древнее проклятье, «теневая» изнанка обычных мест, путешествия по снам, ведьмы в масках, сошедший с ума лес, мертвые жрецы мертвого бога мертвых (если вы считаете это жуткой тавтологией, то никогда не играли в D&D). Ответы на одни вопросы порождают множество новых, но главное – повествование крутится вокруг самого героя, а не спасения мира.
Мы наделены могущественными способностями, но за них приходится платить сторицей. Проклятие «Пожирателя духов», многие века досаждающее Рашемену и переходящее от одного носителя к другому, позволяет с легкостью расправляться с местной фауной, в основном состоящей из фей, призрачных животных и привидений, но взамен истощает и поглощает тело владельца, тем быстрее, чем чаще мы пользуемся приобретенными возможностями.
Поначалу еще пытаешься подавить силой воли всепоглощающий голод, но чем слабее становится герой, тем сильнее искушение поддаться инстинкту. Чего только и добивается затаившийся внутри зверь – каждый пожранный дух лишь разжигает его аппетит, и силы начинают таять еще скорее. Самая дьяволь-



4 Изнанка города Мулсантира. На месте храма Келемвора, нынешнего бога мертвых, стоит святилище Миркула, бога бывшего.

«Душевные» зачарования

Изменился принцип зачаровывания предметов – теперь, чтобы добавить топору огненный урон, не нужно собирать помет летучих мышей, алмазы и отрубленную руку зомби. Почти каждый враг оставляет после себя эссенции шести видов. Их можно объединять, получая более мощные, или превращать в другой тип, и каждый придает предметам те или иные свойства. Теперь, чтобы оружие стало бить электричеством, нужно засунуть его в особый мешок, положить туда же воздушную эссенцию и шарахнуть по мешку молнией. От количества и силы эссенций зависит их воздействие (плюсы, размер урона и т. п.), кроме того, наделять предмет несколькими свойствами способен только высокоуровневый маг.









ГЕНИАЛЬНО

ВЕРДИКТ 9.0

ПЛЮСЫ
Незатасканный сюжет, развитие системы «влияния» на напарников, новые расы и классы, эталонная озвучка, улучшенное быстродействие.

МИНУСЫ
«Эпические» способности не дают ощущения всемогущества. Некоторые загадки слишком неочевидны. Или мы отучились думать в CRPG.

РЕЗЮМЕ
Лучшая компьютерная D&D-игра со времен Planescape: Torment.

> Во многом построение сюжета напоминает Planescape: Torment – большую часть времени мы ищем способ избавиться от проклятия.

ская задумка разработчиков – тикающий в углу экрана счетчик, прямо-таки осязаемо отмеряющий оставшееся до бесславной гибели время. Пожалуй, ни в одной игре не была так раскрыта тема наркомании.
Во многом построение сюжета напоминает Planescape: Torment – большую часть времени мы ищем способ избавиться от проклятия, постоянно натыкаясь на следы своих предшественников и тех, кто с ними сталкивался. Кто-то до смерти боится Пожирателя, кто-то пытается убить носителя и получить его силу, а самые мудрые флегматично замечают, что осталось нам немного – рано или поздно проклятие довершит дело, как уже случалось сотни раз, с тех самых пор, как ожесточившийся от потери любимой жрец бросил вызов богам.
Наши товарищи по путешествиям не дотягивают по странности до бродячего цирка из PS:T – все ж таки сказывается более традиционное место действия. Тем не менее, уже к середине прохождения под вашим началом, помимо упомянутой Красной волшебницы, окажутся ангелица, отпрыск ведьмы (и не представительницы местного матриархата, а, так сказать, настоящей – с носом крюком, седыми космами и пожирающей незадачливых путников) и бог-медведь. Или коллективный разум сожженных заживо преступников – уж как решите (и это далеко не единственный выбор, что придется совершить).
С каждым дозволено вести задушевные разговоры, улучшая тем самым свое «влияние», и даже закрутить роман. Это было еще в оригинале, но теперь авторы решили сократить число спутников, но зато проработать их как следует, что выражается как в их участии почти в каждом диалоге, так и в приобретении полезных плюшек при достаточном значении «влияния». Скажем, волшебница обучит нас некоторым магическим хитростям, и заклинаниям героя сложнее станет противостоять.
Если отвлечься от сюжета и говорить об игромеханических новшествах, то их достаточно. Прежде всего, возможность достичь 30-го уровня и основные классы spirit shaman и favored soul. Это те же druid и cleric, но они не должны запоминать заклинания перед сном, а используют любое из известных – прямо как sorcerer. Новые престижные классы перечислять долго, а есть ведь еще шесть рас, в частности, четыре разновидности дженази – потомков людей и элементалей. Учитывая,

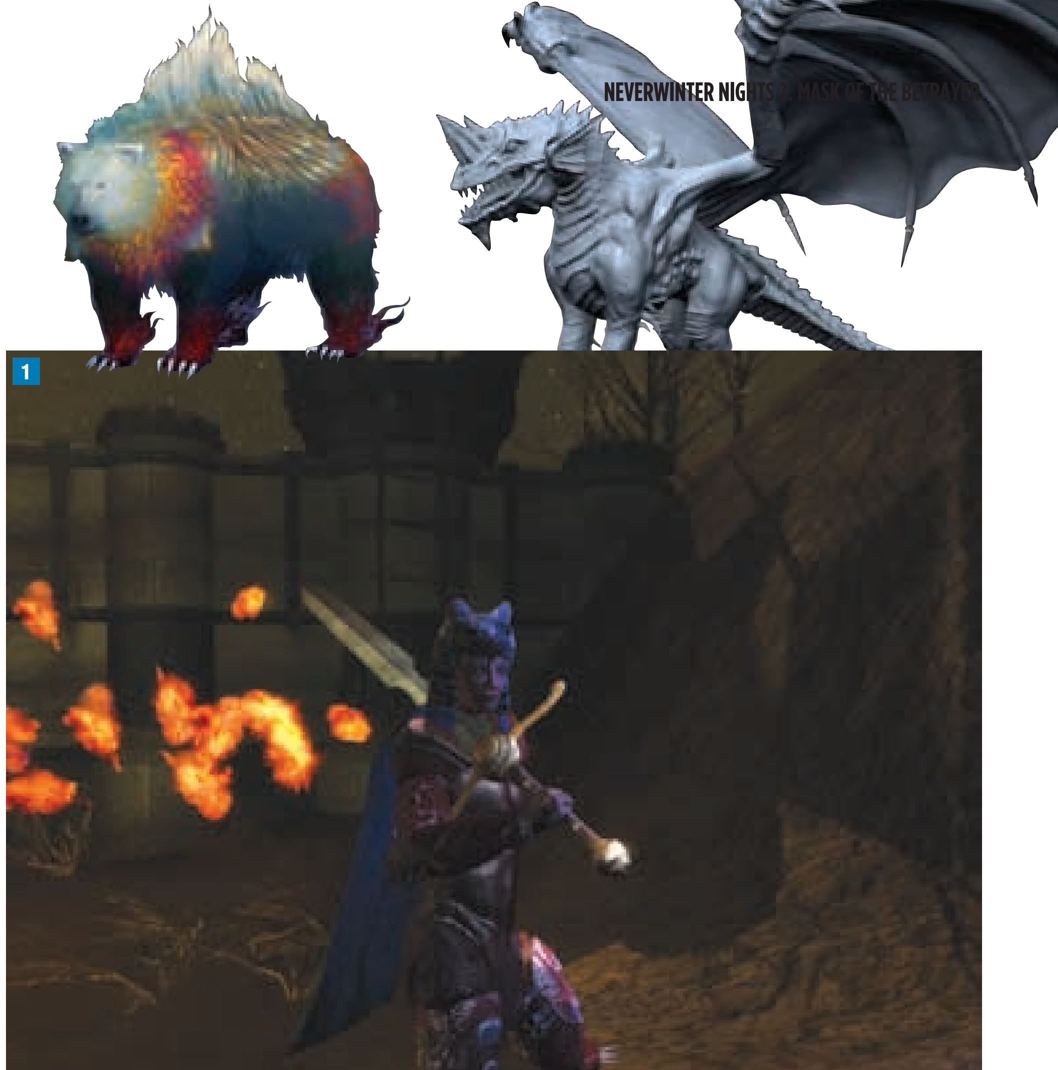


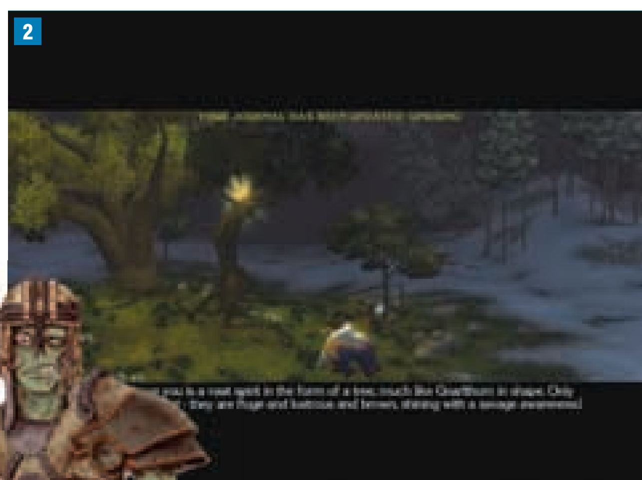
Откровения Криса Эвеллона

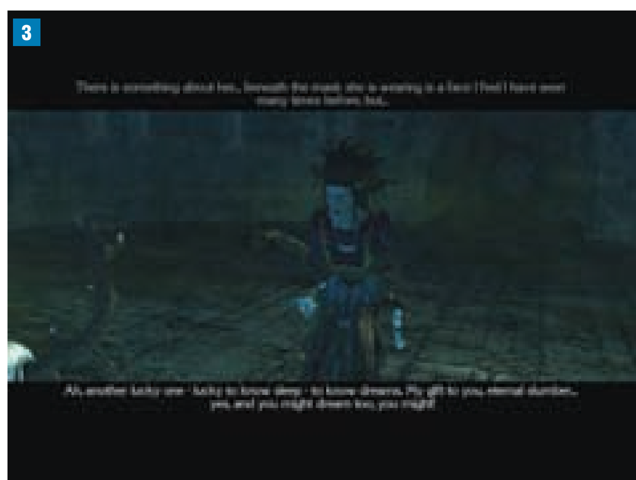
Автор сюжета и диалогов Neverwinter Nights 2 и Mask of the Betrayer – бывший дизайнер Planescape: Torment Крис Эвеллон. Недавно на сайте www.rpgwatch.com появилось интереснейшее интервью. Сейчас, когда уже нет ни Interplay, ни Black Isle, о многих вещах можно говорить свободно: о причинах коммерческого неуспеха, допущенных ошибках, идеях продолжения и других играх в этой вселенной (вы, например, знаете, что на PS one собирались выпустить action/RPG от первого лица?). Эволюция первоначального замысла, не попавшие в релиз области и сюжетные линии, правильный ответ на вопрос «What can change the nature of a man?» – да еще и несколько сопровождающих материалов в придачу – примеры диалогов и оригинальный дизайн-документ 1997 года (с уморительными комментариями Мортэ – это надо видеть). Избранное:

Одной из наших основных задумок было перевернуть штампы RPG с ног на голову, и немало вещей в игре следуют этому принципу.

- Крысы – одни из самых опасных противников.
- Нежить зачастую куда более человечна и симпатична, чем люди (сравните, скажем, Фарода и Тухлую Мэри).
- Квесты вам выдают люди, которым вы сами когда-то дали задание, но позабыли об этом (опять же, Фарод).
- В борделях удовлетворяются не плотские желания, а интеллектуальные .
- На плане хаоса царит исключительный порядок (Куб Модронов в Лимбо).
- Узнать что-то новое зачастую куда важнее, чем увеличить характеристики.
- Смерть не означает конец игры, а иногда и является единственным способом продолжить ее.
- Герой получает имя только в самом конце игры .
- Часто приходится сражаться с врагами и ловушками, созданными героем в его прошлых жизнях.
- Среди оружия нет мечей – и сделана попытка избавиться от традиционных заклинаний вроде файрбола.
- Никаких гварфов, эльфов и халфлингов.
- Игрок с легкостью может воскрешать членов партии, и смерть мало мешает геймплею .
- Один из NPC – суккуб поразительной красоты, но при этом совершенно асексуальна.
- Дьяволы честны до тошноты, а что до ангелов...







1 Для тех, кто понимает: двуручник +5 с дополнительным 6d6 огненным уроном.

2 Когда Бирнамский лес пойдет на Дунсиан...

3 Типичная ведьма. Встреченного доброго молодца накормит, напоит, спать уложит. А потом сожрет заживо.



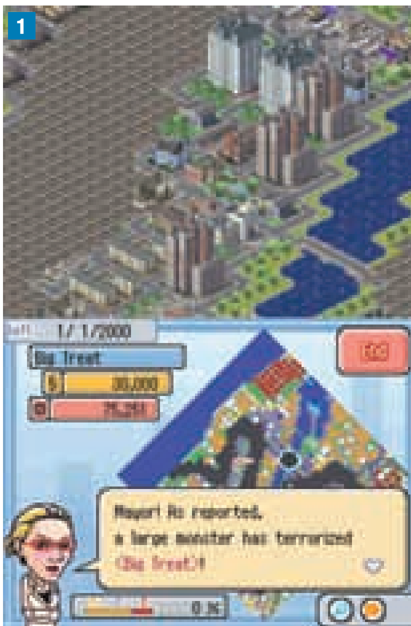
что герою после создания выдают опыта сразу на 18 уровней, только представьте количество доступных сочетаний!

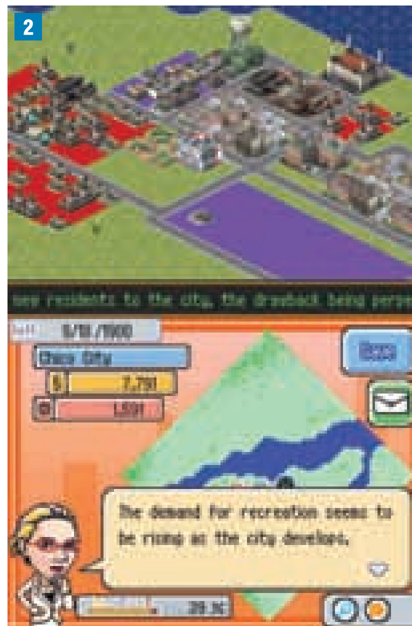
Кроме того, персонажи по преодолении 21-го уровня начинают получать «эпические» фиты – способности, далеко превосходящие силы простых смертных. С ними, правда, наблюдается некая несправедливость – часть из получаемых плюшек действительно отличные: друид превращается в дракона, sneak attack вора начинает работать против нежити и големов, а монах непрестанно полыхает, поражая врагов вокруг огнем. Но требования для их получения противоречат здравому смыслу – если паладин начнет вкладывать очки в харизму вместо силы, его и без того невыдающиеся по сравнению с файтерами и варварами боевые показатели станут совсем уж печальными.

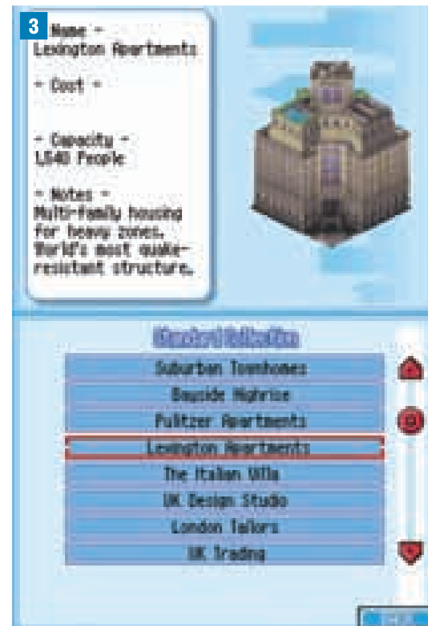
Угнетает, впрочем, не столько это. Вообще, в настольной Dungeons & Dragons персонажи, достигшие такой мощи, способны перед завтраком захватить парочку-другую королевств, разогнать несколько армий и прибить подвернувшуюся под горячую руку аватару какого-нибудь бога. Здесь же вся «эпичность» выражается в обвешивании героев магическими предметами, отчего те начинают светиться как новогодние елки (наручи «+8 к телосложению» – так, мелкая побрякушка). А также в невероятной крутости врагов. Допустим, спускаясь в заброшенный храм Миркула, еще можно ожидать стычки с несколькими элитными вампирами-монахами. Но когда в кабацкой драке с пьяными матросами на тебя нападает высокоуровневый rouge, а чуть ли не в каждой дождевой кадке на улице припрятан живопыр ценою в несколько тысяч золотых – целостность происходящего начинает расползаться по швам.

Та же беда, впрочем, наблюдалась в Baldur's Gate: Throne of Bhaal или Neverwinter Nights: Hordes of Underdark. К сожалению, игровые движки пока что не позволяют героям летать, дышать под водой, телепортироваться через полконтинента, доставать из кармана упряжку с лошадьми или разгонять тучи (а ведь все перечисленное, заметьте, не требует даже и 20-го уровня – так, бытовые заклинания). Вот и приходится дизайнерам сажать вместо крыс в каждый подвал по личу. Создателям Planescape: Torment удалось этого избежать, поскольку суть была вовсе не в сражениях и прокачке, но работа на более широкую аудиторию накладывает определенные ограничения.

Как бы то ни было, выход Mask of the Betrayer, безусловно, одно из главных событий года для ролевиков. Впереди нас ждут еще «Ведьмак» и Hellgate: London, но дополнение вполне можно рассматривать как самостоятельную игру, которая поборется с ними на равных. И не забывайте, что новые расы и классы (а еще – заметно улучшившаяся производительность и кнопка сортировки инвентаря) становятся доступны и в оригинальной кампании. СИ







ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Nintendo DS

ЖАНР: strategy.city_building.modern

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: нет

РАЗРАБОТЧИК: EA Japan

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

ОНЛАЙН: www.simcityds.ea.com



Автор: V.P.
vp@gameland.ru

1 Думаете, можно уволить эту назойливую даму? Как бы не так! Связались с одним из пяти советников – работайте с ним до конца или начинайте игру заново.

2 Старайтесь пользоваться кнопкой Save как можно реже: для сохранения игры доступен только один слот и всего один профиль – удивительная жадность!

3 Небольшая энциклопедия даст краткую справку о каждом строении, присутствующем в игре.





ХОРОШО

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Толковый режим обучения, симпатичная графика, несколько интересных находок с использованием возможностей консоли.

МИНУСЫ
Неудобное управление, отсутствие заметных нововведений, только один слот для сохранения игры, назойливые советники, которых нельзя отключить.

РЕЗЮМЕ
Игрой не дает насладиться в первую очередь управление. Впрочем, если не знать о существовании «старших» версий, игра покажется настоящим хитом.

SIMCITY DS

НЕСТАРЕЮЩАЯ КЛАССИКА ГРАДОСТРОИТЕЛЬСТВА ПРИХОДИТ НА DS. 

Прошло несколько месяцев с выхода SimCity DS в Японии, и все это время мы пытались понять – достойна ли игра существования. Быть может, это самый настоящий хит? Забегая вперед, скажем: до настоящего хита далеко, но свою порцию удовольствия она может доставить.

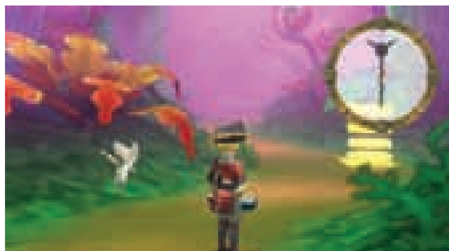
Что же такое SimCity DS? EA Japan не стала изобретать велосипед, как это делает Tilted Mill Entertainment (на плечи которой легла разработка SimCity Societies), и смастерила классическую игру в духе тех, какими нас когда-то потчевала сама Maxis (причем внешне игра больше всего напоминает SimCity 3000). Игрок так же развивает собственный город, отстраивая основные районы: спальные, индустриальные и коммерческие. Необходимо просчитывать уровень преступности, образования жителей, не забывать украшать Город Мечты парками, а также предотвращать загрязнение окружающей среды.

Но все не так просто, как кажется с первого взгляда. На постройку крупного города может уйти как минимум несколько часов. И бороться придется в первую очередь не с природными катаклизмами и безграмотностью населения, а… с управлением. Разработчики умудрились вместить на нижний экран слишком многое! Почему бы не перенести на верхний хотя бы советника и совершенно бесполезную панель навигации? К тому же, если бы вверху отображалась статистическая информация, а внизу город в духе первой SimCity – было бы намного удобнее. Ведь попасть по маленьким клеточкам непросто, а если воспользоваться масштабированием (SimCity DS поддерживает только 2 режима – «очень далеко» и «очень близко») – еще и неудобно.

Но даже если вы успешно справляетесь с управлением и обязанностями мэра, скучно не будет: разработчики сделали все, чтобы жизнь ваша виртуальная медом не казалась. Судите сами: землетрясения, пожары, нападения гигантских обезьян и атаки НЛО – здесь возможно многое. Во время некоторых подобных событий даже придется использовать особенности Nintendo DS: пожары можно задуть лично, а инопланетян сбить ракетами при помощи стилуса.

Однако все эти нововведения не особенно существенны: перед нами старенькая SimCity в новом обличье. Причем не в самом удачном. Знакомые с прежними играми сериала, хотя и тепло примут новинку, все же вряд ли проведут за ней много времени – отсутствие существенных изменений и не особенно удобное управление быстро вынудят отправить картридж на полку. Да и маленький экран Nintendo DS не позволяет насладиться видами собственного города. А вот те, для кого SimCity в новинку, – обязательно заинтересуются и проведут за постройкой своего мегаполиса не один час: доступный режим обучения и регулярная помощь советника помогут быстро освоиться и стать хорошим мэром. СИ

Если в мире видеоигр и существует список клише, запрещенных к использованию всеми серьезными издателями, то Alfa System на него наплевать. Судите сами. В центре событий – гигантское дерево Мира, чьи запасы магической энергии рьяно оберегает злой карлик-правитель. Он всем запретил выходить за городские стены, как запретил и пускать иноземцев-путешественников. Каждый день тиран хватает какого-нибудь бедного горожанина, публично обвиняет его во всех смертных грехах и без тени сомнения отправляет на казнь. Главный герой просыпается как раз под злополучным деревом и в первую же минуту существования сталкивается с представителями закона, нападающими на безобидную с виду девушку. Но прежде его знакомят с летающим котом Мормо, который будет на протяжении всей игры втягивать героя в различные передряги и заводить скучные беседы со всеми встреченными персонажами. Мир Мормо поглотил ужасный монстр Devourer, и котокрыл жаждет отомстить чудищу. Разумеется, не своими короткими лапками, а мечами гильдии Ad Libitum. Ну а там, к сожалению, только языками чесать горазды; кому же достанется проделать всю работу? Вы, думается, и сами догадаетесь.





УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО





TALES OF THE WORLD: RADIANT MYTHOLOGY

СВЕРЖЕНИЕ ТИРАНА, СПАСЕНИЕ ДЕРЕВА МИРА, ДВА ДЕСЯТКА СТАРЫХ ГЕРОЕВ И… НИЧЕГО, ЧТО НЕ ВЫЗЫВАЛО БЫ ЗЕВОТУ.

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation Portable
- **ЖАНР:** role-playing.console-style
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Alfa System
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОНЛАЙН:** http://tales.namcobandaigames.com/world





Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

С точки зрения издателей, фанаты известных сериалов способны стерпеть всякие обиды. Ведь что главное: много знакомых лиц, узнаваемые мотивы в сценарии, несколько десятков часов геймплея – и все, душа поет. Якобы. К счастью, в большинстве случаев подходящие под это описание игры оказываются весьма и весьма недурны. Однако случаются и промашки, и Radiant Mythology, как ни прискорбно, как раз из их числа.

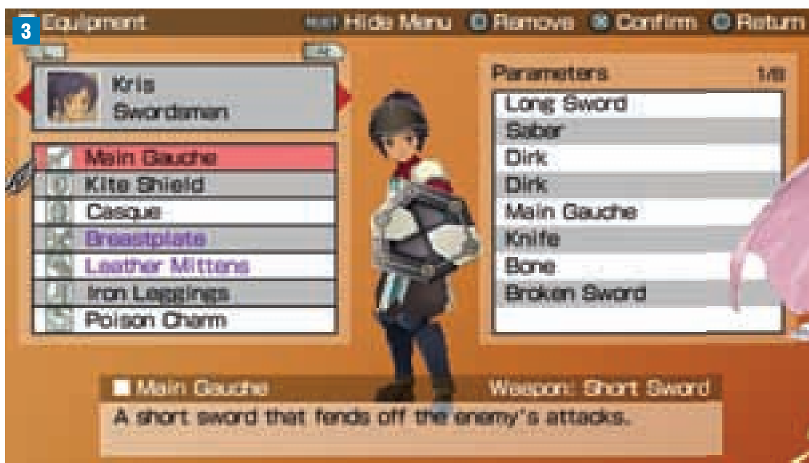
Из предложенных Radiant Mythology прелестей особо выделяются три: знакомые по прошлым частям сериала герои, превосходная графика и идеально подогнанный под требования портативной консоли игровой процесс. Светло и безоблачно? А копнешь поглубже – нашлось местечко и вопиющим безобразиям. И очень уж его, вопиющего, здесь много…

Без лица

Перед тем как вы отправитесь на поиски приключений, вас попросят создать персонажа. С помощью простого редактора, предлагающего на выбор несколько типов лиц, причесок, цвета волос и вариантов озвучки, вы без труда сделаете воина или мага на свой вкус. Серьезно к выбору профессии относиться не обязательно – позднее ее можно будет запросто сменить, а в том случае, если переученный в мага воин вдруг возжелает вернуться к мечу, заработанные за это время уровни восстановятся сами собой. Больше того, менять позволяется даже продвинутые профессии спецов по конкретному типу оружия. Для этого потребуется только пригласительное письмо и несколько очков уважения в гильдии, к которой герой (или героиня) был приписан в начале своего пути. Кстати, именно одна из гильдий, Ad Libitum, и провоцирует большинство бед игры, не дает ей развернуться, блеснуть лучшими качествами. В городе, где вы окажетесь, свирепствует злой тиран, не дающий спокойно спать мирным жителям; из-за этого у них накапливается так много бытовых забот, что разгребать их приходится… вам. Мол, так вы завоюете доверие горожан и хорошо поработаете на имидж. Собственно сюжетные задания то и дело отодвигаются на второй план, напоминая о себе лишь изредка. Примерно две трети игрового времени вам с героем предстоит копать картошку, добывать ценные металлы, рубить дрова и защищать всевозможных простофиль от диких кабанов. Иногда в помощь командируются и другие персонажи (те самые «хорошо знакомые главные герои предшествующих частей сериала»), да только какой в этом прок, если предстоит копать все ту же картошку, рубить все те же дрова да сватать в Красную книгу все тех же несчастных кабанов.

Болтовня

Зато на общение времени уходит предостаточно. Прежде чем



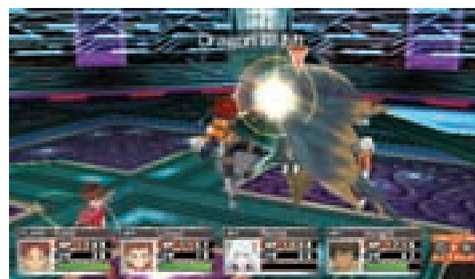












1 Особой необходимости в спецприемах тут не случается. Но если иссяк запас лечилок, лучше поскорее покончить с противником одним ударом.

2 Редактор персонажей, так сказать, «в лицах». Выбор небогатый, но все варианты всерьез различаются и позволяют сделать действительно самобытного героя.

3 Снаряжение героя носит больше эстетический характер. Надевайте то, что нравится, а показатели в бою не больно и важны: что не сделает герой – доделают напарники.

4 Не обошлось и без совместных атак. Пригодятся в схватках с боссами.

принять в гильдию, игрока заставят поговорить с каждым (!) ее агентом. А перед тем как отправиться на задание, нужно переговорить с NPC-работодателем (а его еще пойди отыщи) – только вот зачем, если он и без того уже оставил заявку со всей необходимой для выполнения квеста информацией? Но то еще полбеды: бывает, что все поставленные условия выполнены и вы отправляетесь на дело, как на месте вдруг выясняется, что для добычи руды неплохо бы иметь лом, а для получения трав – серп. Так что топайте обратно в город и вновь ищите заказчика, чтобы (та-дам!) купить у него инвентарь. А затем (та-да-дам!) – еще один сюрприз: оказывается, после разового использования любые инструменты приходят в негодность, и (без ведома игрока) выбрасываются. Примеров этакого безобразия до обидного много.

Рубить сплеча

Более-менее приличная часть Radiant Mythology – это боевая система. Все тот же привычный «файтинг» с одной кнопкой удара, да только теперь герой куда меньше скован в движениях: свободно носится туда-сюда и запросто уворачивается на трехмерной арене от выпадов противника. Камера показывает бой сбоку и удерживает на экране большую часть поля брани, а любая попытка атаковать автоматически разворачивает героя в направлении противников. Можно составлять комбинации или заучивать навыки (их рекомендуется назначать на кнопки крестовины). Игрок управляет только одним персонажем, действия же прочих оставлены на попечение искусственного интеллекта, причем без всякой возможности выбора для них тактики или хотя бы приоритетных целей. От профессии, которую вы выбрали в начале игры, зависит совсем немного: что при игре за мага, что за воина или лучника, все сводится к скоростному нажатию кнопки «X» и (если понадобится оттолкнуть противника в сторону) «O». В сражениях с любыми боссами можно без опасений смотреть телевизор или читать книжку, не глядя нажимая кнопки: противник ни на шаг не отступит от вызубренной формулы повторяющихся действий.

Быть или не быть?

Если бы Radiant Mythology пошла по стопам предшественниц и предложила еще одну традиционную RPG сериала Tales of…, вопросов к создателям было бы куда меньше. Ведь большинство упомянутых новшеств никак себя не оправдывают, а лишь растягивают и разжижают геймплей. И, как ни крути, назвать данный эксперимент удачным не повернется язык. Будем надеяться, что на этом бессистемные пробы закончены и в будущем создатели вернутся к проверенной формуле, в которую все новшества будут вноситься тщательно выверенными порциями. Без перегибов. СИ

ВЕРДИКТ 6.5

ПЛЮСЫ +
Приятная графика, озвучание всех ключевых сцен, редактор персонажей, множество знакомых героев.

МИНУСЫ –
Вялый и скучный сюжет, разочаровывающая боевая система, повторяющиеся квесты.

РЕЗЮМЕ
Сборник персонажей Tales of с наспех переделанной боевой системой и множеством неудачных идей.

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ: ДОМИНАТОРЫ. ПЕРЕЗАГРУЗКА

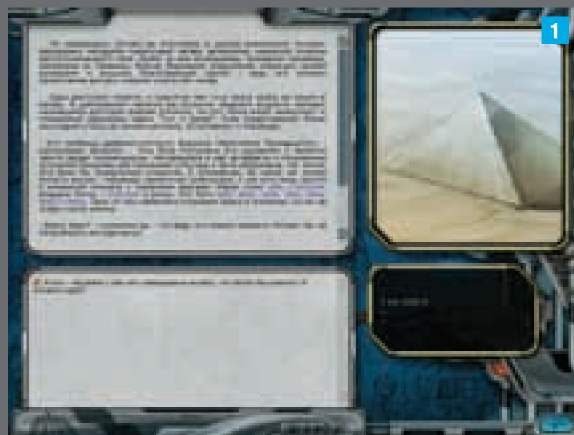


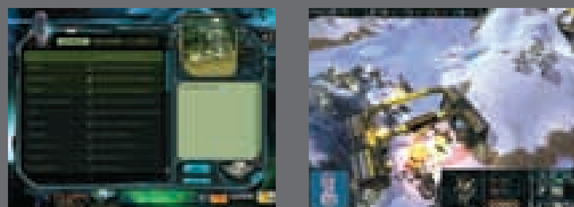
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Космические рейнджеры: Доминаторы
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: simulation.sci-fi.pilot
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Elemental Games/Katauri Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.6 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: http://www.rangers.ru



«Космические рейнджеры» – настоящая вселенная в коробочке. Гигантский мир, где уживаются и честные солдаты, и хлопотливые торговцы, и коварные пираты. Первая игра сериала удивила сочетанием пошаговых космических перелетов, аркадных битв в гиперпространстве и текстовых приключений; вторая добавила к смеси жанров планетный RTS-режим. Пока фанаты ждут третью игру, «1С» выпускает очень неплохое коллекционное издание. На диске вы найдете обе серии «Космических рейнджеров» (КР), причем в КР 2 подправили интерфейс, добавили новые карты для планетарных и космических боевых режимов, новое оборудование, корпуса кораблей и текстовые задания. Разумеется, обе игры также пролечены последними патчами.
Среди бонусов – концепт- и фан-арт, полезные программы и даже ранние технологические демоверсии КР и КР2. Купив игру в DVD-боксе, вы также станете обладателем бумажной версии руководства и нагрудного знака рейнджера с уникальным номером.

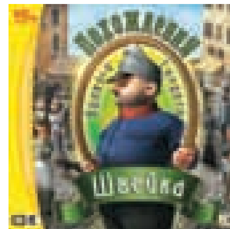
РЕЗЮМЕ
Один из лучших российских игровых сериалов удостоился издания-люкс. Рекомендуем и фанатам, и новичкам.


1



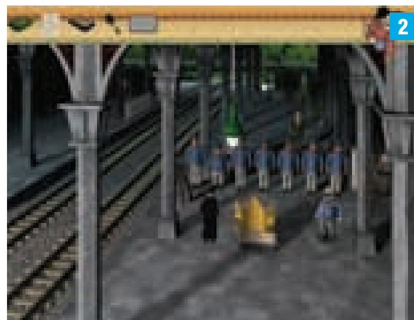
ПОХОЖДЕНИЯ БРАВОГО СОЛДАТА ШВЕЙКА

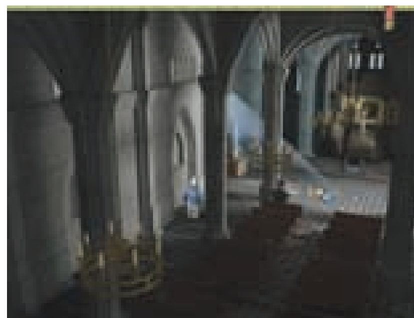
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Похождения бравого солдата Швейка
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure.third-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Lazy Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 500 МГц, 256 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 CD
ОНЛАЙН: http://games.1c.ru/shweik/



Движок-ветеран QD Engine, оказывается, может еще подарить игрокам нечто любопытное. Впрочем, если вы относите себя к ярым фанатам Гашека и считаете, что никакого иного прочтения книги, кроме канонического, быть не может, вам, пожалуй, лучше не травмировать свою нежную душу. А вот если вы способны с гашековским юмором отнестись к современной попытке перелопатить «великую историю» – тогда добро пожаловать, здесь вам будут рады. Графически и геймплейно «Похождения» недалеко отошли от прочих «русских квестов», вроде приключений братьев Пилотов (тоже, кстати, сделанных на QD Engine) или похождений трехмерного Петьки. Однако головоломки здесь логичнее, загадки проще, жаль только, что для решения большинства нужно то по нескольку раз говорить с одним и тем же человеком, то ходить туда-сюда по пустякам. Стоит отметить актерскую работу – если про голос Швейка еще можно сказать, что он слишком «моложав» для героя, то остальные постарались на славу. Особенно хорош Борис Репетур в роли полицая.

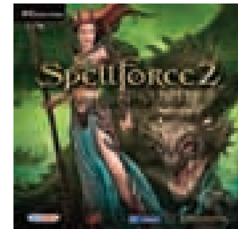
РЕЗЮМЕ
Своеобразное прочтение юмористической книги. Воспринимать с иронией, тогда получите удовольствие.


2



SPELLFORCE 2: DRAGON STORM

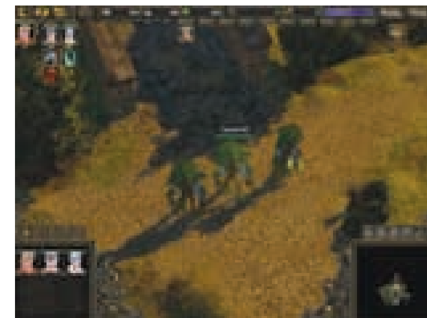
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Spellforce 2: Dragon Storm
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.real-time.fantasy/role-playing.PC-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: JoWood
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»/GFI
РАЗРАБОТЧИК: Phenomic
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: www.gfi.su/index1.php?langid=1&idt=461&categ_id=20&men_id=6



О прочном сплаве RTS и RPG под названием SpellForce было сказано уже немало теплых слов. Вот и дополнение второй части не разочарует поклонников. Удивительно, но разработчики со своей историей о драконорожденных и драконьей крови, кажется, испекли игру по мотивам вселенной Лукьяненко-Перумова задолго до объявления официальной «Не время для драконов». Локализаторы же, со своей стороны, сделали многое, чтобы она стала еще родней всем русскоязычным геймерам. Следует сказать спасибо за вдумчивое отношение к объемным текстам, сложной мифологии и выспренним речам героев. Однако можно и поругать – за огрехи, в основном, технического свойства. Например, все украшения – диадемы, венцы, амулеты – почему-то превратились в «броши». Отлично, что тексты главного героя не имеют привязки к полу и звучат правдиво в устах как мужчины, так и женщины. Но вот интонации, с которыми актеры произносят эти реплики, иногда выспренны настолько, что вслед за Станиславским хочется воскликнуть: «Не верю!».

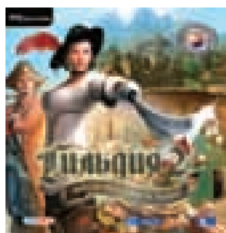
РЕЗЮМЕ
Во вселенной SpellForce время для драконов уже давно наступило.


3



ГИЛЬДИЯ 2: ПИРАТЫ ЕВРОПЕЙСКИХ МОРЕЙ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Guild 2: Pirates of the European Seas
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: simulation.life
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: JoWood
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»/GFI
РАЗРАБОТЧИК: 4Head
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: http://www.gfi.su/index1.php?langid=1&idt=748&categ_id=20&men_id=6



Во всей рубрике «Дайджест» не хватит места, чтобы рассказать о множестве нюансов «гильдейского» геймплея. Если вкратце, ваша задача – основать средневековую династию, развить ее благосостояние и счастливо провести ее сквозь череду лет. Если вы не знакомы с игрой, лучше обратитесь к обзору в номере 18 за текущий год, в двух словах не опишешь все способы достижения этой незамысловатой цели. Перейдем сразу к локализации. Она оставляет противоречивые впечатления. С одной стороны, все, чему нужно было дать название, поименовано с иронией и вкусом. С другой, некоторые тексты попросту не вместились в отведенные для этого поля. Как вам, например, послание: «Эдинбург вымирает от»? Игра категорически отказывается поддерживать русский язык, но и вместо английского выдает дополнительные символы. Опция «Сказать что-нибудь» из-за этого остается полностью бесполезной. По той же причине невозможно дать герою нестандартное имя. Зато выбрать протагонисту приятный голос нетрудно. Есть варианты на любой самый привередливый вкус.

РЕЗЮМЕ
Разносторонняя игра и столь же разносторонняя локализация.





INCUBATION: ВТОРОЙ ДЕСАНТ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Incubation: The Wilderness Missions
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.turn-based.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»/Snowball
РАЗРАБОТЧИК: Blue Byte
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 700 МГц, 128 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://www.snowball.ru/desant



Если хотите почувствовать себя хардкорным геймером, обязательно запустите «Второй десант». Игра-то 1997 года выпуска! Тогда, как известно, и солнце светило ярче, и пиксели были толще, и игры правильней. Хотя это как посмотреть. Напряженный геймплей никуда не делся, а вот графика за 10 лет непростительно устарела. Пошаговые битвы космодесантников с инопланетными мутантами, изобилие оружия, разнообразная броня, хитрые условия победы… это все, конечно, очень завлекательно. Но на другой чаше весов разрешение 640х480, примитивные модели, размытые текстуры. Студия Snowball, подарившая вольно переписанный сюжет уже не одной игре, и на этот раз сработала добротно. Однако чуда не случилось – обещанной в заставке «творческой переработки» не вышло. Есть складные тексты и прилежная «свежая» озвучка, на фоне которых устаревшая графика еще сильнее режет глаз. Впрочем, судя по форумам в Интернете, у игры до сих пор есть поклонники, для которых локализация, несомненно, будет долгожданным подарком.

РЕЗЮМЕ
Продолжение классической стратегии, устаревший внешний вид которого отчасти искупается затягивающим геймплеем.





Б-17: ЛЕТАЮЩАЯ КРЕПОСТЬ 2

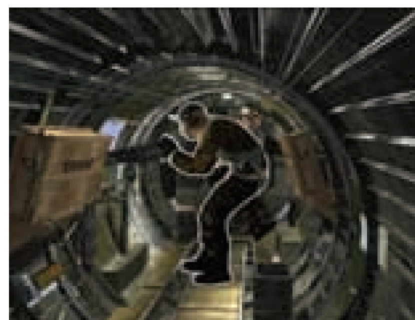
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: B-17 Flying Fortress: The Mighty Eighth
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: simulation.flight.WWII
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: MicroProse
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Wayward Design
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 500 МГц, 256RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: http://ru.akella.com/Game.aspx?id=1840



Игра с двумя сотнями «горячих клавиш» невольно внушает уважение. Зачем так много? А сколько всевозможных кнопочек и рычажков в кабине самолета, как вы думаете? «Летающая крепость» – не просто симулятор, а сверхреалистичный симулятор. Более того, желающие могут вовсе отказаться от места пилота и заняться бомбометанием, встать за пулемет или побыть штурманом. Впрочем, есть в этом великолепии и ложка дегтя. Перед нами очередная игра, локализация которой увидела свет слишком поздно. Оригинал выпустили в 2000 году. Пустоту между небом и землей, в которой парит самолет, конечно, с тех пор не научились отображать по-другому.
А вот совершенно плоская земля и картонные облака – жуткий анахронизм. Но сделано все стильно, с любовью – это может подарить игре вторую жизнь. Локализаторы сработали по принципу «старый конь борозды не испортит». Имена членов экипажа оставлены на английском, это, пожалуй, единственная англоязычная деталь. Главное, что адекватно переведены технические термины.

РЕЗЮМЕ
Графически устаревший, но очень подробный и стильный симулятор бомбардировщика.





Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Самого знаменитого пирата-пеленга зовут:
1. Кверти
2. Фыва
3. Йцукен

2. Бравый солдат Швейк был:
1. Чех
2. Словак
3. Поляк

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 30 декабря. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 21/2007» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Конкурса в номере 17 (242)

Денис Лежнев
(Свердловская обл.)
Правильные ответы
– (А) Tupac Shakur
– (Б) Ухо-горло-нос

1 Текстовые квесты и планетарные битвы теперь доступны прямо из главного меню.

2 Проповедь на вокзале выглядит не слишком живописно, зато звучит задористо.

3 Дядя в левом нижнем углу зовется «конструктор», хотя он всего лишь простой рабочий одной из рас.

4 Игрока просто-таки лишили свободы слова!

5 10 лет назад так выглядели суперсовременные трехмерные модели.

6 Есть вид на стрелка. А есть вид от первого лица. Возможности у игры на редкость богатые.

АРКАДА
КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Что такое «аркада»? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!




Автор:
Артавазд
youtorama@gmail.com

GASHAAAAN

Что может быть лучше командных игр? Да ничего, собственно. Олимпийские игры, «Монополия», Mario Party, аэрохоккей – развлечения, которые никогда не устареют и не надоедят. Да что представляет собой та же Halo 3 без кооперативного режима и мультиплеера (ну и без рекламы, конечно же)? Был бы обычный шутер с претенциозным философским сюжетом. Короче, неудивительно, что аркадный автомат с только одиночным режимом – редкость.





Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра», www.wizardgame.ru.

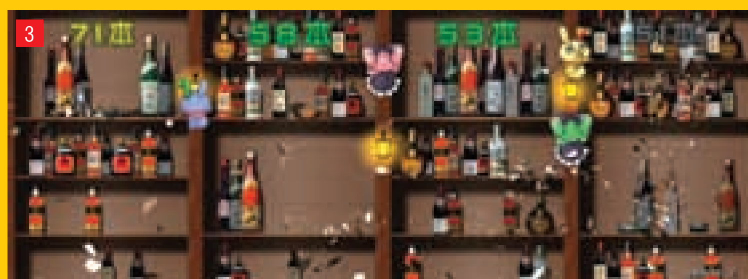
Компания Konami является этаким аркадным подобием Nintendo. Она тоже всегда норовит придумать что-нибудь новенькое. Ведь именно Konami открыла целый новый жанр, когда в 1997 году представила первый музыкальный аркадный автомат. И, видимо, понаблюдав за Nintendo с ее Mario Party, этакой «Монополией» с мини-играми, и Konami тоже пришла к разумному решению выпустить автомат для четырех игроков с десятком мини-игр. Gashaaaan – именно так называется этот автомат – представляет из себя пародию на японские телешоу с марионеткой в роли безумного ведущего и забавными зверьками-участниками. Зверушек четверо: слониха-француженка Елена, тигр-американец Майкл, заяц-японец Тоби и русский лягух Керович. Изюминкой аппарата является донельзя простой, но ужасно увлекательный игровой процесс. Вы, внимание, должны кидать в экран пластмассовые мячи. Да-да, именно так. Сам автомат похож на большую коробку, в глубине которой расположен огромный тактильный экран. Напротив него – панели и лоток с мячами. Единственное действие, которое можно и нужно выполнять, – это бросать мячи. Но при этом игра очень увлекательна, и все благодаря оригинальным мини-испытаниям (о них чуть ниже). Конечно, чтобы позабавиться с Gashaaaan, не обязательно специально набирать четырех друзей, автомат вполне готов принять и меньшее количество людей, но, естественно, чем больше народу, тем веселее. А если вы вдруг начали игру втроем, то запоздавший товарищ может присоединиться в любой момент. На выбор игрокам предоставляется два режима. Один – кооперативный, игроки сражаются вместе в четырех мини-играх, и очки в них начисляются в общую кассу. После этого в финале герои должны сообща спасти планету от метеорита, забросав его мячиками так, чтобы космическая глыба не свалилась на Землю.

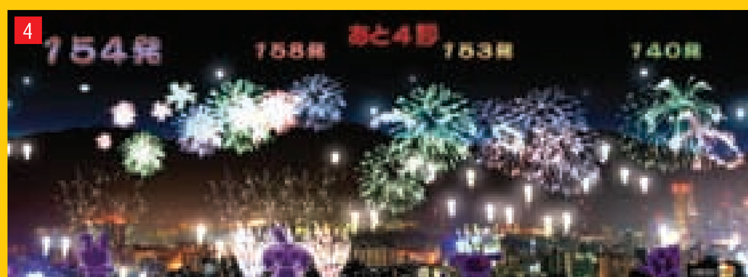
1




Gashaaaan – именно так называется этот автомат – представляет из себя пародию на японские телешоу с марионеткой в роли безумного ведущего и забавными зверьками-участниками.

2


3


4


СКОРЕЕ В НОМЕР!

В рамках выставки GAMEX II прошел Чемпионат России по Pump It Up '2007. Чемпионат продлился два дня и не обошелся без неожиданностей, а в числе призов были две PSP и две DS lite. Вот результаты:
Техника/Мужчины, Pro: 1. Термит, 2. Fear, 3. Vospi;
Техника/Женщины, Pro: 1. Foxx, 2. Joe (Tifa), 3. Emiji;
Техника, Light: 1. Kira, 2. Женя, 3. MMKS;
Фристайл: 1. Бамбр, 2. Acid & Feliz, 3. D&T.



ХОЧУ!

Аркадный автомат Gashaaaan расположен в одном из игровых залов компании «Волшебная игра», находящемся в Москве в ТЦ «Рублевский»/РЦ «Лимполенд», рядом с метро Крылатское, по адресу Рублевское шоссе, дом 48/1, на третьем этаже. Стоят там, как всегда, самые новые и интересные автоматы, в числе которых: Pump It Up NX, DDR SuperNOVA, Lethal Enforcers 3, Mario Kart и многие другие.





Во втором режиме игрокам предстоит сразиться друг против друга в шести мини-играх и одном финальном уровне. Этот вариант продолжительнее, но и сложнее: не так-то просто продержаться против целой толпы товарищей. Но и тут можно включиться в игру в любой момент, если вдруг вашего персонажа постигнет безвременная кончина. В этом режиме каждый игрок получает монетки в соответствии со своими успехами, и в конце игры становится победителем тот, у кого больше монет. Победа чисто символическая, но очень приятная, так как заработана потом виртуальных зверушек и, к тому же, сопровождается забавными заставками. Для достижения победы можно предпринимать и неспортивные действия, к примеру, мешать противникам, кидая мячики на их часть экрана и нанося им таким образом вред. В одной из мини-игр предлагается выбирать из предложенных вещей съедобные и, соответственно, вы можете назло соперникам кидать мячики на их половину экрана, заранее выбирая несъедобные. Персонажи в игре привязаны к месту, которое вы занимаете за автоматом, никакими талантами не обладают, но стараются по мере способностей участвовать в мини-играх и поддерживать своего хозяина. К слову о мини-играх: их не так уж много, но все они очень забавные, а некоторые и оригинальны. Например, та, в которой игрокам предлагается поджигать петарды, пущенные в воздух. Или та, где надо спасать персонажа от аллигаторов и огромного динозавра с помощью мячиков. Играть очень весело, но есть некоторые обстоятельства, о которых нельзя забывать: в пылу игры можно запросто перестараться и растянуть руку (или даже обе руки). Поэтому нужно быть осторожней; процесс так увлекает, что порой мячи летят во все стороны. Наверное, это неизбежно – игра чертовски затягивает, а здоровый дух соперничества всегда привлекает дружеские компании. Стоит упомянуть и о графике. Красивая трехмерная картинка вызывает только радость, а отличные эффекты радуют глаз, фейерверки выглядят сногсшибательно, а разбивающиеся предметы – вполне реалистично. Как вы можете видеть на скриншоте, персонажи выполнены в своеобразном стиле, что придает игре индивидуальность. Автомат притягивает к себе не только детей, но и взрослых, которые с удовольствием проводят время за этой забавной игрой, вышедшей в Японии в 2006 году и завоевавшей там немалую популярность, а теперь появившейся и у нас благодаря компании «Волшебная Игра». Короче говоря, советуем всем сыграть на этом уникальном аппарате. А кроме того, в той аркаде, в которой он стоит, есть много других новых и интересных игр, помимо замечательного Gashaaaan'a. СИ

1 Флаер автомата, на котором хорошо виден аппарат и его габариты.

2 Быстрота – залог успеха.

3 В этой мини-игре необходимо разбить как можно больше бутылок.

4 Те самые фейерверки. Даже в статике они выглядят отлично.

5 Между мини-играми можно поправить положение, если быстро сбить ангелочка с сердечком в руках.

6 Этот забавный лягух – русский. Его зовут Керович и он очень любит спать.

Персонажи в игре привязаны к месту, которое вы занимаете за автоматом, никакими талантами не обладают, но стараются по мере способностей участвовать в мини-играх и поддерживать своего хозяина.







Специальная акция для подписчиков

журналов «Страна Игр» и «PC ИГРЫ»

Подписка на 6 месяцев
«Страна игр» + DVD по цене 2100 руб
«PC игры» + 2 DVD по цене 1050 руб
Дополнительные скидки и подарки на полугодовую подписку не распространяются

Для каждого подписчика
в период с 1 ноября по 31 января
годовая подписка со скидкой 20%!!!!

Плюс майка с логотипом любимого журнала в подарок!

СТРАНА ИГР

DVD в комплекте
2 номера в месяц
на год ~~4180~~ ⇨ **3240** руб.



2 DVD в комплекте
на год ~~2090~~ ⇨ **1620** руб.

СТРАНА ИГР



«Страна Игр» + «PC игры»
на год ~~5586~~ ⇨ **4680** руб.





Подписка в редакции

СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Теперь вы можете получать журнал с КУРЬЕРОМ не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Волгограде, Казани, Перми, Челябинске, Омске.

Бесплатные телефоны: 8(495)780-88-29 (для москвичей) и 8(800)200-3-999 (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу INFO@GLC.RU или прояснить на сайте WWW.GLC.RU

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.
Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ____________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ______________________ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г. (день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________
область/край ____________
город ____________
улица ____________
дом ____________ корпус ____________
квартира/офис ____________
телефон (код) ____________
e-mail ____________
сумма оплаты ____________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________» с 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________» с 200 г.	

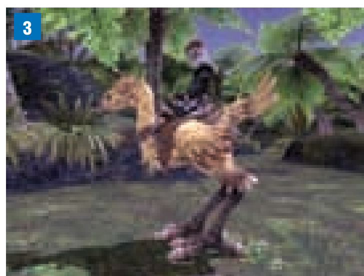
Ф.И.О.
Подпись плательщика

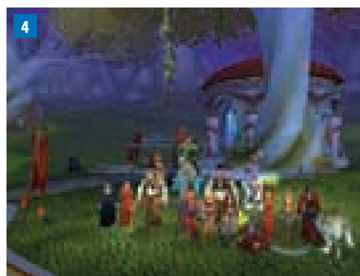
Кассир

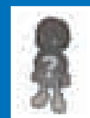
НОВОСТИ MMORPG


2


1


3


4



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 Wizards World: околдуем Италию

Поймут ли итальянцы русскую душу?..

Крупный итальянский издатель онлайновых игр Kalicanthus Entertainment локализует и запустит для местных геймеров отечественную браузерную MMORPG/стратегию Wizards World II (**http://www.wiw2.ru**). В пресс-релизе разработчиков Web Interactive World говорится, что сейчас вовсю кипит работа по переводу и настройке игрового мира, а официальный релиз в Италии намечен на четвертый квартал этого года. Wizards World II стал доступен для русскоязычных пользователей еще в начале 2007 года. Продолжение создано по мотивам первой части виртуального мира – популярной ролевой игры Wizards World, привлекшей более миллиона «волшебников» не только в России, но и в других странах. Основное отличие Wizards World II – дополнение ролевой игры элементами стратегии, что существенно меняет привычный ход игрового процесса. Фабрицио Кали, генеральный директор Kalicanthus Entertainment, посвоему объясняет решение о приобретении российской игры: «Wizards World II заинтересовал нас в первую очередь оригинальной системой ведения боя, в которой игрок имеет возможность одновременно управлять целой армией юнитов. Причем все юниты имеют разные расы и, соответственно, разные боевые способности. Виртуальный бой выглядит наглядно, зрелищно и увлекательно. Это совершенно новое явление на рынке итальянских онлайновых игр!»

2 Archlord: растем и развиваемся

Освоившим новую территорию достанутся клады.

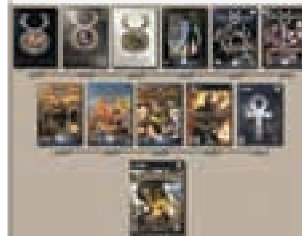
Codemasters Online сообщили об открытии еще одного, уже третьего по счету, сервера ArchLord (**http://www.archlordgame.com**). На этот раз игра приросла миром с женским именем Evengarda. Согласитесь, это отличный момент для тех, кто надумал-таки попытать свои силы в этой бесплатной MMORPG и наконец-то получил шанс развивать нового персонажа без фатального отставания от продвинутых старожилов. Но это еще далеко не все бонусы. В ознаменование расширения земель и для поощрения все еще малочисленных обитателей Evengarda администрация ArchLord'а объявила о проведении «Месячника Охоты за Сокровищами». В течение 30 дней земли Chantra на новом сервере (и только на нем!) будут выталкивать на поверхность сотни сундуков с серебром, золотом и платиной (Silver, Gold и Platinum). Запасы сокровищ будут пополняться по мере их нахождения геймерами, так что удачливые новички смогут еще и быстро разбогатеть.

3 Final Fantasy XI: обманщиков стало меньше

Тысячи читеров покинули игру.

Square Enix отчиталась о результатах первой осенней «чистки рядов». Всего заблокировано 8 080 аккаунтов Final Fantasy XI.

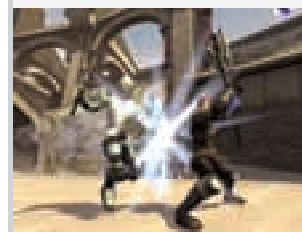
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Ultima Online (http://www.uo.com) была не первой, но самой популярной MMORPG во времена зарождения этого жанра (середина-конец 90-х). 25 сентября исполнилось ровно 10 лет с того момента, как геймеры начали заселять виртуальную Britannia. В ознаменование годовщины EA дарит всем – бывшим и нынешним – игрокам UO 30 дней бесплатного доступа, а также новые турниры, предметы и подарки. Скачать клиентскую часть Ultima Online можно с официального сайта.

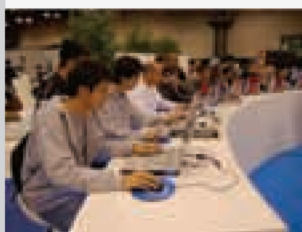


Игрок под псевдонимом Shaks получил немалую известность среди геймеров World of Warcraft, после того как за $10 тыс. купил у некоего Zeuzo персонажа 70 уровня (Ночной Эльф, вор) вкупе с приличной амуницией. Увы, Blizzard не оценила столь крупной траты, и как только там узнали о сделке, администрация WoW заблокировала персонажа (с 3 сентября). По слухам, Shaks собирается подать в суд на продавца, чтобы попытаться вернуть деньги.

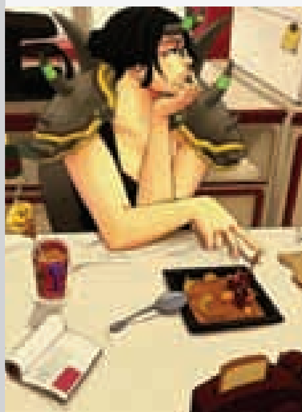


Fury завлекает геймеров не только сногсшибательным призовым фондом бета-теста (2 миллиона долларов!), но и отлично срежиссированными видеороликами. Все, кто еще верит в эту игру, обязаны посмотреть командный бой 4x4 на арене School of Decay (**http://www.mmorpg.com/gamelist.cfm/setView/videos/gameID/252/videoId/1134**). Оказывается, одна из серьезных трудностей – необходимость разыскивать команду соперников на громадной арене…

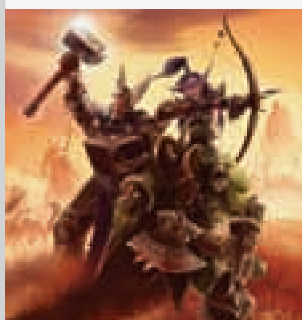
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Это уже мало кого удивляет, но из Азии в очередной раз поступило сообщение о смерти геймера от истощения, наступившего вследствие долгой онлайновой игры. В одной из южных провинций Поднебесной после 3-суточного марафона за компьютером скончался отнюдь не подросток, а 30-летний мужчина. Заметим, что примерно сотня посетителей интернет-кафе, ставших свидетелями смерти, покинула заведение лишь после приезда фельдшеров и полиции.



Blizzard распространила массивный клиентский патч для World of Warcraft (http://www.wow-europe.com/en/patchnotes/, около 109 Мбайт), обновив версию игры до индекса 2.2.0. Помимо уже традиционных изменений баланса, исправления ошибок и введения наказания для «сачков» на Battlegrounds, геймеры ожидали появления давно обещанного голосового чата. Увы, этого не произошло, голосовая функция, как объяснили разработчики, «появится в течение нескольких ближайших дней».



При этом 7 050 геймеров полностью утратили шанс вернуться в игру, а 1 030 еще лелеют надежду на прощение – их дела еще находятся «на рассмотрении».

Основные нарушения: использование ботов и «автоматизация» действий персонажа различными скриптами и утилитами. За это «уволено» более 5 тысяч игроков. Вторая по популярности причина отлучения от Final Fantasy XI – операции с реальными деньгами (RMT). На этом попалось более 1 500 человек. В эту же категорию Square Enix занесла тех неудачников (70 человек), что уже исключались за RMT из списка геймеров, но все-таки рискнули повторно зарегистрировать аккаунт. Меньше всего было забанено за довольно-таки экзотическое правонарушение – «монополизацию квестовых локаций (Instances) и монстров». На этом погорело всего несколько сотен игроков.

Как обычно, игровые репрессии имеют четкий денежный эквивалент. Трудами строгой Square Enix в сентябре экономика Final Fantasy XI недосчиталась 2.6 миллиарда gil.

4 World of Warcraft: скажем сексу «нет»!

Игроков просят не заниматься Erotic Role Playing.

В середине сентября Blizzard принудительно исключила из World of Warcraft (**http://www.worldofwarcraft.com**) «экстремальную эротическую гильдию», члены которой сводили ролевую игру в виртуальном мире Азерота к банальным эротическим сценам – симуляции половых актов персонажами и отправке соответствующих текстов в гильдийный чат. Впрочем, по официальному сообщению администрации, гильдия Abhorrent Taboo (Орда) с Ravenholdt'a (US) была запрещена по причине распространения педофильских настроений и невозможности идентификации возраста ее участников. Сами же члены гильдии убеждены, что не нарушали никаких правил: все члены объединения старше 18 лет и добровольно участвовали в мероприятиях своего игрового объединения. В ответ на репрессии любители ERP попытаются вновь собраться вместе, но под новым именем – Vile Anathema.

Напомним, что за месяц до этого от World of Warcraft была отлучена порно-актриса и по совместительству геймер Миа Роуз (Mia Rose). Доступ в WoW ей был запрещен после того, как один из игроков опознал ее в виртуальном мире и, к всеобщей радости, выложил в публичный чат адрес ее профессионального сайта. Модератор чата прочитал примечательный диалог геймеров, и спустя короткое время Роуз лишилась своего персонажа.

5 King of the World: начало войны с трансвеститами?

Хочешь играть женским персонажем – заведи веб-камеру.

Китайские разработчики из Aurora Technology, которую этим летом приобрел крупнейший китайский издатель Shanda Entertainment (**http://www.snda.com**), ввели неожиданные ограничения в недавно стартовавшую в Китае King of the World. Впервые в этой стране мужчинам запрещено играть женскими персонажами!..

Чтобы не ошибиться, санкции распространили на всех 17 173 геймеров, создавших персонажей женского пола. У них (мужчин и женщин) на неопределенный срок заморожены герои женского пола. В остальном работоспособность аккаунта не нарушена – мужчины могут продолжить игру за «правильный» пол. Отметим, что ограничения никак не коснулись женщин, играющих «за мужчин», их персонажи мужского пола полностью работоспособны.

Доказывать свое «право на женщину» дамам, играющим в King of the World, предстоит перед веб-камерой и никак иначе (показывая, что ли, «определенно женские» части тела сотрудникам Aurora Technology?!). Лишь после того, как администрация убедится в совпадении пола героя и геймера, персонажа-женщину разблокируют. Введение столь странных ограничений эксперты связывают с этическими табу на мужской гомосексуализм, присущими китайской культуре.

Отметим, что Shanda Entertainment принадлежат многие весьма раскрученные бренды: Legend of Mir II, MapleStory, Ragnarok Online, Dungeons & Dragons Online и еще целый ряд крупных, но известных лишь в Азии MMORPG. Пока «половые» ограничения коснулись лишь относительно небольшой аудитории King of the World (до 1 млн.) и никаких разъяснений со стороны Shanda Entertainment не поступило. Но если эксперимент будет признан удачным и распространится на прочие игры издателя, то доказывать свое «право на женщин» придется всем 460 миллионам подписчиков Shanda Entertainment. СИ

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

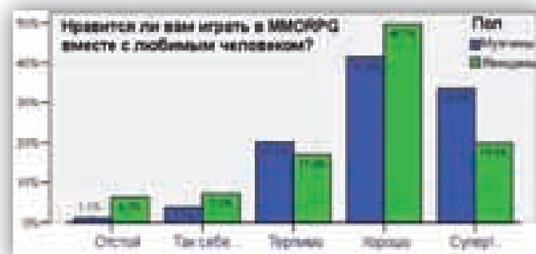
Игра	URL	Рейтинг пользователей
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.3
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	8.3
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.3
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.3
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.3
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.3
City of Heroes	http://www.cityofheroes.com	8.2

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online: Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.3
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.3
Pirates of the Burning Sea	http://www.piratesoftheburningsea.com	7.0
The Chronicles of Spellborn	http://www.thechroniclesofspellborn.com	7.0
Aion	http://www.plaync.com/us/games/aion	7.0
Darkfall	http://www.darkfallonline.com	7.0
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.0

Опрос общественного мнения



Вот уже 8 лет американец Ник Йи (Nick Yee) исследует психологические аспекты MMORPG. В частности, он обнаружил, что для 70% геймеров возможность играть вместе с теми, кого ты знаешь в реальной жизни, – один из самых привлекательных моментов в онлайновых ролевых играх.

Играть можно с родственниками, друзьями или... любимыми. Последнее особенно важно для женщин – 67-69% девушек (независимо от возраста!) играют в MMORPG только потому, что в виртуальном мире пропадают их парни. Но нравятся ли романтическим парам их приключения в вымышленном мире?

71% парней и 75% девушек положительно оценивают совместную игру – это, по их мнению, замечательно и здорово укрепляет отношения. И лишь 6.3% мужчин и всего 1.1% женщин недовольны и «занимаются этим», похоже, из-под палки...

Источник: MMORPG.com, опрошено 1 021 человек.

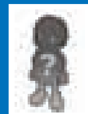


Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



1 Степень готовности MyWorld достаточно высока – студенты Университета Аризоны уже получили приглашение на тестирование необычного онлайнового зеркального отражения Земли.



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 Google построит Second World?..

Любители сетевых игр обычно хорошо представляют тот виртуальный онлайновый мир, в котором они «обитают», – благодаря подробной карте местности (или города) и видам с высоты птичьего полета.
Большинству интернетчиков также известно, что у компании Google есть два планетарно-картографических сервиса, которые позволяют представить нашу планету в виртуальном пространстве, причем в мельчайших деталях – это 3D «Планета Земля» (**http://earth.google.com**) и 2D Google Maps (**http://maps.google.com**).
Теперь сложите одно с другим, и вас ни капли не удивят слухи, что Google собирается заселить свои гео-сервисы... аватарами.
Как сообщает портал высоких технологий Ars technica (**http://arstechnica.com**), новый проект называется MyWorld и создается для того, чтобы пользователи картографических сервисов могли запросто встречаться в виртуальной реальности. Впрочем, не исключено, что MyWorld станет не просто виртуальным миром, а необычной социальной сетью с 3D-визуализацией и привязкой к географическим координатам (месту проживания) пользователей. Тем не менее, многие комментаторы уже поторопились назначить MyWorld на роль «убийцы» коммерчески успешной социальной MMORPG Second Life (**http://www.secondlife.com**).
Напомним, что 5-миллионное население этой онлайновой игры также обитает на виртуальной, но куда менее точной копии планеты Земля.
Студенты Университета Аризоны (США) уже приступили к тестированию MyWorld, запуск проекта намечен на конец этого года. А в Сеть уже потекли первые скриншоты. Правда, Google пока упорствует – слухи не подтверждает, но, что примечательно, и не опровергает…

Вирусописатели нацелились на геймеров

Антивирусная «Лаборатория Касперского» (**http://www.kaspersky.ru**) опубликовала традиционный полугодовой отчет под названием «Развитие вредоносных программ в первом полугодии 2007 года». По сравнению с последним полугодием 2006 года изменения в мире киберпреступности произошли лишь в худшую сторону.
За первые 6 месяцев этого года число ежемесячно обнаруживаемых в Интернете новых вредоносных программ выросло в среднем на 89% по сравнению со вторым полугодием прошлого года и составило 15292 штуки (во втором полугодии 2006 года – 8108 штук). А всего специалисты за отчетный период обнаружили 91753 новых вируса.
Подтвердилась отмечаемая специалистами «Лаборатории Касперского» на протяжении последних лет тенденция: доля разнообразных троянских программ увеличилась на 2.61% и составила 91.36%. То есть, лишь 9 вирусов из 100 не трояны.
Продолжается тесное сотрудничество между вирусописателями и спамерами. Все крупные эпидемии 2007 года (Warezov, Zhelatin, Bagle) имели конечной целью создание ботнетов (сетей из компьютеров-зомби) для последующей рассылки через них спама и сбора адресов электронной почты.
Напоследок неутешительное известие для любителей поиграть в Интернете. Как утверждают эксперты «Лаборатории Касперского», «основными объектами атак (в том числе фишинговых) остаются клиенты различных банковских и платежных систем, а также пользователи, увлекающиеся онлайн-играми».

«Большой брат» проследит за кардерами

Созданная в середине 2006 года Dark Vision вполне работоспособна, как утверждают специалисты компании Symantec. За первые три месяца тестирования Dark Vision обнаружила около 800 украденных номеров кредитных карт. Система работает в автоматическом режиме и скрупулезно «сканирует» подпольные сайты, чаты и IRC-каналы в поисках личных данных, выставленных на продажу. Если что-то подозрительное найдено, Dark Vision выводит полный отчет: сама нехорошая информация, расположение сервера кардера и суть переговоров. Так как для демонстрации возможностей кардеры предъявляют клиентам лишь небольшую часть украденных данных, то системе удается отловить лишь малую часть наворованного. Но и этого хватает, чтобы предупредить незадачливых жертв мошенничества или эмитентов кредитных карт, ищущих первые признаки утечки конфиденциальной информации.
Оливер Фридрихс, директор по новым технологиям Symantec Security Response, говорит, что Dark

БЛОГОСФЕРА

«IPTV в России»
http://blog.iptv-russia.ru



Кому читать:
тем, кто хочет смотреть многоканальное и очень недорогое телевидение.

Наверное, правильнее всего определить этот блог как коллективный, ведь у него целых четыре автора. Все они – авторитетные специалисты в области IP-коммуникаций вообще и IPTV в частности. Но не стоит пугаться, это не очередное отраслевое коммьюнити, «страшно далекое от народа, замкнутое в себе и к широкой просветительской деятельности не склонное». Про IPTV тут рассказывают хоть и профессионально, но чаще всего понятно и занимательно.
Людям, далеким от сетевого ТВ, чтение блога советуем начать с раздела Q&A – тут много полезного на тему просмотра телевидения при помощи отдельных приставок (SetTopBox) или компьютеров. Затем переходите к самому блогу, где вы узнаете о сетевом HDTV, фильмах по запросу (1-60 рублей/фильм), отложенном просмотре передач и многом другом.

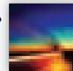
«Блог о гаджетах»
http://www.computerra.ru/blog/gadgets



Кому читать:
тем гикам и фрикам, кто обожает всякие цифровые штучки.

Блоги настолько популярны, что их коммерческие варианты уже не вызывают удивления. Онлайновый дневник – это отличный способ привлечь на ресурс продвинутую аудиторию, давно оценившую технологии Web 2.0. Неудивительно, что «Блог о гаджетах» – одна из самых посещаемых частей портала «Компьютера-онлайн». Гаджеты тут обозревают без всякого пиетета. Оцените заголовки постов: «Дурные вести о новых айподах» или «Новый Palm Treo: агония великой компании». Но хорошие изделия тут, естественно, хвалят. Обзоры новинок добавляются в блог несколько раз в сутки. По указанному адресу вы найдете также не менее интересный «Блог о полезных программах», среди которых, само собой, немало утилит для все тех же гаджетов.

«Автоквестеры, объединяйтесь!»
http://community.livejournal.com/autoquest_ru



Кому читать /писать:
тем автолюбителям, кто готов поиздеваться над ближними и самим собой.
Принято считать, что автоквест к нам пришел с Украины, потом докатился до Москвы, а накрывать «волной разума, помноженного на скорость» Россию начало именно с Сибири.
Тем, кто не слышал об автоквесте, разъясним: это особый вариант ночных городских приключений. Несколько команд или игроков-одиночек, обгоняя друг друга, пытаются собрать рассеянные по городу кодыключи (как в обычном квесте). Группы перемещаются на автомобилях, руководит действиями штаб, имеющий выход в Интернет. Среди заданий может быть и спуск на веревке с 25-метровой высоты, и отыскание ключа в канализационных тоннелях, и даже получение кода с закопанного в земле телефона. Чтобы иметь полное представление об автоквесте, загляните на омский Encounter (http://omsk.en.cx) или украинские AutoQuest'ы (http://autoquest.com.ua и http://community.livejournal.com/autoquest_kiev).
Блогу «Автоквестеры, объединяйтесь!» всего несколько месяцев, адресован он красноярцам. Есть пермские, челябинские и другие ресурсы. А вот в столице автоквестеров пока, к сожалению, не замечено. Так что, как говорится, дарим идею…



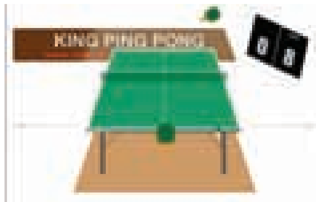
Мини-игры. Наш выбор

ОСЕНЬ – И ВРЕМЕНИ ПРОСТО НЕТ. НИ НА ПРОГУЛКИ, НИ НА СПОРТ. А ПОМНИТЕ, КАК ПРИЯТНО ГУДЯТ МЫШЦЫ ПОСЛЕ УПРАЖНЕНИЙ? ЗАБЫЛИ? ТОГДА ДАВАЙТЕ ПОТРЕНИРУЕМ ХОТЯ БЫ РУКУ, ДЕРЖАЩУЮ МЫШКУ. В ЭТИХ ПОЧТИ НАСТОЯЩИХ СПОРТИГРАХ-ТАЙМКИЛЛЕРАХ ЕЙ ОБЕСПЕЧЕНА ОТМЕННАЯ РАЗМИНКА, А ТО И ТУННЕЛЬНЫЙ СИНДРОМ...

KING PING PONG

http://www.nogame.ru/game/nastol/flash_ping_pong_3d.htm

Выиграть у этого крошечного (33 Кбайт) флэш-монстра, похоже, невозможно! Создается впечатление, что компьютер угадывает, что вы сделаете в следующий миг. Но, конечно же, он просто «знает» движения вашей мыши, но если держать ракетку ближе к осевой линии, то все получится...



3D POLL

http://ogl.ru/flash/play/1222

А вот и 3D-инкарнация гибрида пинг-понга и сквоша. Суть забавы такова: игрок битой (мышкой) отбивает мяч, который ему подает компьютер. Это не так просто – мяч летит все быстрее и по странным траекториям. За удачные сеты начисляются очки в глобальную таблицу рекордов.



ELASTIC SOCCER

http://www.i-am-bored.com/bored_link.cfm?link_id=15708

Продолжаем упражнять руку с зажатой мышкой – играем в настольный футбол. Все футболисты управляются мышкой – зажал, оттянул, прицелился и ударил. Вратарь тоже управляется мышкой, но при нажатом Shift'е. Если мяч застрял вне пределов досягаемости, жмем кнопку «Shake board».



EISHOCKEY

http://www.flashportal.ru/full.php?id=2006

Флэшка воссоздает тренировку хоккеистов, но очки идут не только за голы, но и за... причинение травм партнерам. Дополнительные очки начисляются, если удастся сбить партнера на лед и еще разок больно попасть по лежащему спортсмену. Каждые 500 очков приносят бонусное время.



Популярные блог-хостинги августа:

Источник: Яndex (http://blogs.yandex.ru)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яndex отслеживает 62 блог-хостинга).

1.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(55 тыс. записей/день, -4 тыс.)
2.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(34 тыс. записей/день, -22 тыс.)
3.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(17 тыс. записей/день, -1 тыс.)
4.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(12 тыс. записей/день, -2 тыс.)
5.	LovePlanet.ru	http://loveplanet.ru	(8 тыс. записей/день, -1 тыс.)
6.	Beon.ru	http://beon.ru	(4 тыс. записей/день, +1 тыс.)
7.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(3 тыс. записей/день, -1 тыс.)
8.	Jamango	http://jamango.ru	(2 тыс. записей/день, без изменений)

Vision позволяет Symantec «наблюдать за подпольной экономикой». По его словам, номер кредитной карты сегодня можно купить всего за $6. А при покупке оптом вся информация по одному человеку, включая номер социального страхования, адрес и телефон, стоит не больше $14-$18.

Mail.Ru – объем ящика вырос вдвое

Базовый размер почтового ящика электронной почты Mail.Ru (**http://www.mail.ru**), выделяемый при регистрации, увеличился с 5 до 10 Гбайт, а максимальный размер письма – до 30 Мбайт. Этот шаг был ожидаемым – еще в середине сентября конкуренты из службы «Яндекса» (**http://mail.yandex.ru**) увеличили базовый размер почтовых ящиков до 10 Гбайт. Справедливости ради заметим, что если «Яндексу» пришлось поднять квоту в 500 раз, то Mail.ru хватило всего 2 раз (планка в 5 Гбайт была взята еще весной).

Так что последнее отличие этих почтовых служб – максимальный размер сообщения. У «Яндекса» он хоть и вырос, но все равно остается меньшим, чем у Mail.Ru – 20 Мбайт. Что, конечно же, тоже совсем неплохо.

Если абоненту Mail.Ru не хватит полученных при регистрации 10 Гбайт, то, как только ящик начнет заполняться, он может увеличить его размер до бесконечности (но с шагом в 2 Гбайт).

Религиозный видеохостинг бьет рекорды

По данным крупнейшего американского провайдера ComScore, самым быстрорастущим сайтом в американском сегменте Интернета стал проект, которому не исполнилось и года, – религиозный видеохостинг GodTube.com (**http://godtube.com**). После официального открытия в августе аудитория GodTube выросла за месяц на внушительные 973%! Содержимое GodTube типично для такого рода проектов – ролики телепроповедников, некие религиозно-образовательные программы, христианская музыка и, конечно же, творчество верующих подростков с камерофонами или вебкамерами наперевес. Коммерсанты из Big Jump Media, создавшие сей клон популярного видеосервиса YouTube, рассудили, что на религиозных чувствах можно очень быстро раскрутиться. И, надо признать, не ошиблись – сервис пользуется огромной популярностью среди христиан (в основном – протестантов), не за горами заветные 500 тысяч посетителей в день.

Украл пароль к игре? За решетку!

Четверо граждан Китая были приговорены к тюремным срокам за создание и распространение червя, инфицировавшего около 1 миллиона компьютеров по всей стране. Их программа по имени Fujacks занималась кражей логинов и паролей пользователей онлайновых игр, попутно заменяя иконки программ изображениями панды и ароматических свечек. Автором червя был признан 25-летний Ли Цзюнь – он получил четыре года тюрьмы за то, что создал программу и продавал ее в Интернете по цене около $12 тысяч. Кстати, талант хакера был тут же оценен – несколько местных компаний предложили ему рабочие места с неплохой зарплатой. Трое подельников Ли Цзюня перепродававшие учетные данные геймеров на черном рынке, были приговорены к срокам лишения свободы от года до двух с половиной лет. Столь суровые вердикты за кражу игровых аккаунтов китайский суд выносит редко. Власти страны больше интересуются кибер-диссидентами или любителями онлайновой клубнички. Вспомним порнушника Чен Хуна, арестованного в прошлом году и получившего пожизненный срок. СИ

Бесплатная браузерная игра номера

LEGENDS OF ELVERON

ВЕРДИКТ 8.5

- ЖАНР: MMOTBS
- РАЗРАБОТЧИК: Ulf Frisk/Anders Bergvall
- ОНЛАЙН: http://www.elveron.com

Если кратко, то бесплатная Legends of Elveron – это онлайновый гибрид Civilization и Heroes of Might and Magic (или, для тех, кто лучше знаком с вопросом, – помесь Utopia с Dominion). Такого рода пошаговых стратегий для браузеров или даже для e-mail (Play-by-E-Mail) – легион. Legends of Elveron – далеко не самая старая и заслуженная, Ульф Фриск сотворил ее ровно 4 года тому назад. Но мир Элверона весьма популярен среди англоговорящих геймеров и во многих рейтингах входит в первую десятку. Пару лет назад у Legends of Elveron сменился хозяин – Фриск окончил университет и отбыл за границу, а его место у штурвала занял Андерс Бергвалл. Игра получила приставку Age of Expansion, а новый руководитель стал прислушиваться к игрокам – разрешено предлагать новые расы, квесты и улучшения. Впрочем, последнее слово все равно остается за тем, кто пишет программный код, и не все пожелания воплощаются в жизнь. Главное же достижение Бергвалла – Legends of Elveron стала намного более динамичной MMO. Новые партии («раунды») стартуют теперь практически ежемесячно. И каждый приносит изменения и обновления. Соответственно, поклонников у игры заметно прибавилось.

Если вы зарегистрируетесь и попадете в фэнтезийный Элверон, то быстро поймете: борьба идет за два богатства – земли и очки опыта. «Землевладельцев» – большинство, их главная цель – обладание самой обширной и развитой территорией. Для этого надо не ошибиться с выбором расы, увеличивать население, добывать ресурсы и соблюдать баланс между завоеванием и освоением территории. Конечно, разумные соображения не отменяют излюбленной авантюристами тактики «атака на раннем этапе». Лучший землевладелец получает шанс создать уникального Героя, который будет общедоступен в следующих раундах. Меньшая часть игроков, известная как XPer'ы, ставит целью максимальное развитие героя. Они ведут ограниченное строительство – это Академии (увеличение шанса получить героя), Госпитали (сохранение жизни героям) и Ледяные Крепости (Frost Temples сокращают время возвращения отрядов на базу, увеличивая число атак). «Геройский турнир» еще недавно был неофициальным соревнованием, однако с 8-го раунда победитель XP-рейтинга может создать уникальный предмет для Героя-правителя.

Теперь об отличиях Legends of Elveron от сонма однотипных пошаговых стратегий. Прежде всего, это регулярная смена набора доступных в раунде рас. Более того, в каждом раунде или через пару раундов обязательно появляется раса, созданная игроками. Благодаря таким переменам, игра каждый раз поворачивается новой и порой непредсказуемой стороной. Интересна и система Realm'ов, где из 12 игроков голосованием выбирают монарха и менее влиятельных управленцев (принц, генерал и т.г.). Внутри Realm'ов могут образовываться особые союзы дружественных геймеров (до 6 человек). Находящиеся в одном Realm'е игроки могут враждовать друг с другом и одновременно совместно посылать героев в квесты по добыванию relic-артефактов, приносящих дополнительный бонус всем участникам Realm'а. Последнее достоинство – жесткая борьба с читерством, мульти-аккаунтами и другими нечестными приемами. Девиз администрации: «Пусть лучше пострадает невинный!».



Address СИ://ОНЛАЙН/ЮМОР РУНЕТА: WEB 2.0 И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ

Юмор Рунета: Web 2.0 и все-все-все






Автор:
Сергей Штепа
sergey_shtepa@list.ru

1 Аскетичный дизайн «Цитатника Рунета» хорош тем, что не отвлекает от смеха и быстро загружает приколы в браузер.

2 Украинский Bash – самый минималистический в плане внешнего вида ресурс обеспечивает высокую скорость доставки юмора.

3 Увы, главная страница популярного сайта Anekdot.ru явно перегружена рекламой. Пока разберешься, где тут анекдоты…

4 Дизайн анекдотов.net принесен в жертву богатому наполнению. И совершенно правильно!

Wikipedia утверждает, что смех – это «сложный акт, состоящий из модифицированных дыхательных движений в связи с определенной мимикой. При смехе после вдыханий следует не один, а целый ряд коротких спазматических выдыханий при открытой голосовой щели. Если голосовые связки приводятся при этом в колебательные движения, то получается громкий, звонкий смех – хохот; если же связки остаются в покое, то смех бывает тихим, беззвучным». Тренируйтесь, если у вас что-то не получается.
Ученые твердят, что этот дар, присущий, кстати, только людям, следует использовать с умом. Чрезмерный хохот в течение долгого времени лишает человека энергии, делает его морально и физически уставшим. А вот регулярный кратковременный смех не только не вредит, но еще и увеличивает продолжительность жизни!
Что делать, если среди друзей нет ни одного записного юмориста, а телевизор сломался? Знамо дело – выйти в Интернет и читать анекдоты, благо в Сети хватает соответствующих ресурсов.

Web 2.0: юмор своими руками

Самая близкая большинству наших читателей тема – это, несомненно, компьютеры и Сеть. Шуток-прибауток по этому поводу придумано великое множество, но большинство уже отрастили бороды, ибо слышаны по сто раз.
Если хотите свежих приколов – загляните в «Цитатник Рунета» (http://bash.org.ru). Этот ресурс знаменит тем, что тут публикуются не выдуманные истории – хотя и такие иногда попадаются, – а забавные логи из чатов и ICQ. Прочитаешь что-то типа: «VANNA: Как утро субботы, так у всех статус с градусником…» – и на душе теплеет. Игры тоже упоминаются («здоровье тебе еще для рокетджампа понадобится»), но нечасто.
Главная прелесть «Цитатника…» в том, что это типичный ресурс Web 2.0: в пополнении его коллекции шуток может поучаствовать каждый. Достаточно пройти на страницу добавления лога (http://bash.org.ru/add) и скопировать туда веселый разговор, заодно приведя его в нужный вид. Если шутку одобрят модераторы, она обязательно попадет на главную страничку. В противном случае в течение суток ее можно будет увидеть в так называемой «Бездне» (http://bash.org.ru/abyss), куда попадают еще не проверенные экземпляры. Но за них можно голосовать! Приколы с наивысшими рейтингами попадают в «топ Бездны» (http://bash.org.ru/abysstop), откуда, как правило, перемещаются на главную страницу. «Цитатник…» обновляется несколько раз в день. Единственный упрек можно высказать модераторам – в последнее время количество туалетного юмора и плоских, порой нецензурных шуток стремительно растет.
У «Цитатника Рунета» есть прародитель – иностранный Bash.org (http://www.bash.org). Суть та же самая, только язык – английский. Как можно догадаться, Bash.org и есть первоисточник, давший жизнь многочисленным клонам. Среди них отметим «Цитатник Байнета» (http://bash.org.by) и – для знатоков украинского языка – «УкрБаш» (http://ukrbash.org). Не могу не перевести на великий и могучий нескольких шуток с родной мовы:
– Подскажи адрес Гугла?
– Черт, забыл, спроси у Яндекса.

Популярный ресурс anekdotov.net тоже не забывает о шутках на тему Интернета и компьютеров. Откровенно неудачных шуток в его «компьютерном» разделе (http://anekdotov.net/ancomp) несколько больше, чем в «Цитатнике…», но и количество вызывающих хохот приколов тоже велико.
«Хакеры из Санкт-Петербурга взломали сеть Microsoft и внесли изменения в ключевые коды новейших разработок корпорации. Microsoft выражает им благодарность – теперь все работает». Не радует только то, что часть прибауток – немудреная перепечатка с bash.org.ru.
Анекдоты для интеллектуалов можно найти на «Тонком юморе» (http://www.qvp.ru). «Представитель корпорации Microsoft категорически опроверг слухи о том, что им нужны деньги директора Сепычевской средней школы Александра Поносова в качестве компенсации ущерба. "Мы возьмем его квартиру, почку..." – заявил он». Жаль, что анекдотов тут немного…
Нельзя обойти стороной компьютерный раздел украинского «Портала потребителей и производителей алкогольных напитков» (http://vodka.com.ua/humor). Анекдоты тут собраны короткие, но дико смешные. «Он был полным идиотом… Даже кнопка "Свернуть все окна" на его компьютере находилась на "Рабочем столе"…»

Тоже смешно: не о сети и компьютерах

Если вы лечите депрессию смехом, нет ни малейшего смысла замыкаться исключительно на компьютерных анекдотах – рано или поздно они наскучат. Очень смешными бывают кулинарные анекдоты (http://www.dink.ru/cooking/anec.php), они идеально

Анекдоты по RSS

У многих сетенавтов не хватает времени, чтобы блуждать по Сети в поисках свежих приколов. Неужели занятым людям придется забыть о веселых шутках и смехе? Нет, достаточно найти нужный RSS-поток и получать обновления автоматически! Рекомендуем настроить ваш RSS-клиент (FeedDemon, Omea Reader и др.) на эти ленты:

http://www.wow.by/rss/
http://www.yaplakal.com/news.xml
http://subscribe.ru/catalog/rss.556
http://eugene.net.ru/other/anecdot/rss.php
Инструкцию по настройке и описания RSS-клиентов можно найти, например, на http://hostinfo.ru/articles/791.

1


2



3


4

подходят для декламации в узкой компании друзей. «Почему пельмени холодные? Так они же сибирские!» – пошутите вы, и хандру как рукой снимет. А что делать, если в салат муха попала? Радоваться: мясо за счет заведения!

Или шутки про семью (http://tainik.ru/anekdot_maries_11.html). Когда друзья то и дело досаждают вопросами о семейном положении, можно уклончиво отвечать: «Невыносимое!!!».

Кино – великий источник афоризмов, поэтому шутить на тему популярных мультиков проще простого. Знаете, какой день в жизни Пятачка был самым счастливым? Когда Тигра принял мусульманство (http://smeshok.com/main/humor/anekdots/kino/index-00001.shtml)!

Думаете, наш любимый Вовочка прозябает в безвестности? Как бы не так! Просто он упал с третьего этажа и летел аж два урока (http://anekdotov.net/vovochka). А Чапай тем временем с Петькой общался. «Заходи, – говорит, – не стесняйся! Я сижу чай пью – и ты заходи чай пей! Я сижу водку пью, шашлыком закусываю – и ты заходи чай пей!» (http://tainik.ru/anekdot_chapaev_01.html).

Чукча, как обычно, бодр и весел, несмотря ни на что. Будят его в лифте грабители и говорят: «Ну-ка шубу снимай». А он еще удивляется: «Надо же, до лета проспал!» (http://tainik.ru/anekdot_chukcha_03.html).

ЖЖ-сообщества анекдотоманов

На livejournal.com, как легко догадаться, немало сообществ, где все вращается вокруг анекдотов – причем далеко не всегда это перепечатки с ведущих тематических сайтов.
Интересные и незаезженные шутки читаем и публикуем здесь:
http://community.livejournal.com/anecdote_ru
http://community.livejournal.com/anekdot
http://community.livejournal.com/decent_anecdote

Личный выбор

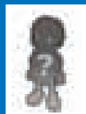
Самые долгие зависания случаются у меня на сайте «Анекдоты из России» (http://www.anekdot.ru). Ресурс каждый день публикует свежие шутки, есть сортировка по рейтингам приколов, возможность просмотреть лучшие образчики юмора прошлых лет за текущее число и много других опций. Для удобства читателей публикации делятся на четыре категории: анекдоты, истории, стишки и карикатуры. Встречаются порой очень злободневные, и оттого еще более смешные шутки. СИ

Address СИ://ОНЛАЙН//УГОЛОК НОВИЧКА



Уголок новичка





Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

trat-*@mail.ru:** *Здравствуйте, «Страна Игр». Я надумал заняться ремонтом сотовых телефонов и у меня тут же появились вопросы. На каких сайтах можно найти интересную инфу по ремонту, по прошивкам, всякие «вкусности» и т.п.? Striker.*

СИ: Начать стоит с «общеобразовательных сайтов», где можно отыскать немало интересных программ для изменения настроек телефонов без значительного вмешательства в их железную начинку. Это могут быть Trubka.ru (**http://www.trubka.ru/cellular/programms.shtml**), Mobile-city.ru (**http://www.mobile-city.ru/prog_model.htm**) и другие ресурсы.

По мере обретения опыта настанет очередь телефонного «железа» и обязательно понадобятся схемы аппаратов – их можно отыскать на Monitor'е (**http://master-tv.com**), Tele-Radio (**http://www.teleradio.ru/cellfons/cell_phone.htm**), «Радиотехнике» (**http://www.shema.org.ua/index.php?name=News&new_topic=1&op=Cat&catid=12**) и других подобных сайтах.

Советом начинающему мастеру всегда помогут бывалые коллеги на специализированных форумах. Нужные знакомства можно завязать на экспертном Profimobile (**http://profimobile.ru/vb/**), универсальном «Мониторе» (**http://monitor.net.ru/forum/forum30.html**) или демократичном PhoneService (**http://www.phoneservice.spb.ru/forum**).

silvester@gmail.com:** *Здравствуйте, Сергей! Я на днях решил самостоятельно сделать игру для сотового телефона в жанре «хоррор-квест», набросал крутой сценарий и… задумался. Я знаю, что есть специальные программы-конструкторы, которые позволяют людям, не знающим программирования, делать игры. Например, GameMaker или Dark BASIC. Но есть ли такие конструкторы для игроделания под мобильники? Если есть, то где их взять и сколько они стоят? Может, существуют бесплатные программы? Помогите, игра у меня задумана очень крутая – такой ни у кого еще не было! Заранее спасибо, И. Рокотов.*

СИ: Сетевые ресурсы, специализирующиеся на «игровых конструкторах», имеют в базах данных десятки подобных программ. Скажем, авторитетный отечественный GameCreating (**http://www.gamecreating.ru**) насчитывает их более трех десятков. На сайте есть специальный раздел «Что же выбрать тебе?», где даются советы по подбору готовых игровых движков и конструкторов под конкретный жанр. Вот что рекомендует GameCreating тем, кто хочет делать графический квест (адреса всех программ и утилит вы найдете на сайте).

Прежде всего, Adventure Maker – для создания квестов от первого лица и Adventure Game Studio – для создания квестов от третьего лица (типа «Петька и ВИЧ»). Неплох и Wintermute Engine, но он сложнее в освоении, чем Adventure Game Studio, а по функциям и возможностям отличается несильно. Отдельно можно выделить Point and Click Development Kit, который является неплохим бесплатным продуктом, но и игры на нем вы вправе создавать только Freeware.

Что касается сотового телефона (смартфона) или КПК (Windows CE), то сконструировать двухмерную игру для этих платформ поможет «заточенный» под них Game Editor. Он же, кроме того, умеет создавать игры для Windows и Linux.

master_gril@mail.ru: *Здравствуйте, Сергей (извините, не знаю как по батюшке). Скажите, пожалуйста, как мне зарегистрировать домен в зоне net.ru? Что для этого нужно сделать? С уважением, Илья Gril Нескажухин.*

СИ: Спешу вас порадовать, домен в этой и ряде других зон Рунета регистрируется («делегируется») бесплатно. Правила, по которым происходит делегирование домена, вы найдете на сайте РосНИИРОС (**http://www.ripn.net:8080/nic/dns/net_org_pp_rules.html**).

Из многочисленных пунктов интересен тот, в котором говорится, что «регистрация и делегирование доменного имени в доменах NET.RU, ORG.RU, PP.RU могут быть произведены только при наличии как минимум двух серверов доменных имен (primary и secondary DNS), поддерживающих делегируемый домен третьего уровня. При этом по крайней мере два из них должны быть расположены в разных IP-сетях (в разных сетях класса C в традиционной терминологии) и иметь надежное подключение к Internet. Под надежным подключением понимается такое, при котором «суммарное время отсутствия связи с сервером не превышает двух часов в сутки».

Если для вас это звучит как язык инопланетян, то поясним, что как минимум два DNS-сервера в Интернете должны знать, какому именно IP-адресу соответствует ваш домен, и наоборот. Если вы уже выбрали хостинг, то регистрацию домена и выделение серверов доменных имен вам проведут его специалисты и, скорее всего, бесплатно.

А если хостинга пока нет, но домен хочется занять именно сейчас?

Не беда, проблему, к счастью, уже решили добрые люди. Зарегистрируйте свой домен на DNS4FREE (**http://dns4free.ru**) и вы получите два желанных DNS-сервера для последующей подачи заявки одному из четырех российских регистраторов: RU-CENTER, «Гарант-парк-телеком», «Совинтел» или Институту органической химии им. Зелинского. Пошаговую инструкцию и руководство для тех, кто регистрирует домен впервые, вы найдете по адресу **http://www.ripn.net:8080/nic/dns/registr_3d.html**.

green*@mail.ru:** *Здравствуйте! Я не так давно вышла в Интернет и еще не все там понимаю. На одном сайте мне попалось предложение подписаться на новостную ленту. Стоит ли это делать (а вдруг это спам?)? И если «да», то как? Чередникова Ирина.*

СИ: RSS (Really Simple Syndication) – это специальный формат, в котором сайты предлагают нам свои новости. Технология RSS разработана еще в 1999 году специалистами Netscape Communications. Она позволяет компьютеру автоматически распознавать и отбирать нужную пользователю информацию, группировать ее по темам, а также следить за изменением соответствующих веб-ресурсов.

Выбор средства чтения новостей огромен. Это могут быть распространенные браузеры (Opera, Firefox, Maxthon, IE 7) или некоторые почтовые клиенты (Thunderbird). Но удобнее всего это делать специальными программами – RSS-агрегаторами или пользоваться специализированными онлайновыми сервисами для чтения RSS (Kanban.ru, Яндекс.Лента и др.).

Помимо возможности чтения RSS-каналов, у каждой программы или сервиса есть свои дополнительные функции. Одни – лучше структурируют прочитанные новости, другие позволяют удобно искать и сохранять наиболее интересные записи. Онлайновые сервисы для чтения RSS-лент обеспечивают решение и другой задачи – читать новости на них можно с любого компьютера, что важно тем, кто хочет быть в курсе новостей и на работе, и дома.

Обзор онлайновых сервисов и программ для чтения RSS-каналов (FeedDemon, Abilon, RSS Reader, Newz Crawler) вы найдете на Softodrom'е (**http://news.softodrom.ru/ap/b685.shtml**) или в одном из разделов сайта «В мире науки» (**http://www.sciam.ru/news/rss.shtml**).

Ссылки на RSS-канал, размещаемые на веб-сайтах, обычно выглядят как оранжевый или красный прямоугольник с надписью XML (RSS формат на основе XLM) или RSS. Такую ссылку можно просто скопировать в окошке браузера и вставить в агрегатор, указав ее в качестве нового RSS-канала. Все остальное RSS-агрегатор сделает самостоятельно: скачает список новостей с сайта и представит его в удобном для ознакомления виде.

frenkpc@mail.ru: *Здравствуйте. Я купил игру BioShock и у меня возникли некоторые трудности. Во время запуска она постоянно вылетает, не доходя до главного меню, и мне никак не удается ее запустить.*
Вот моя конфигурация:

Pentium 4 2.8 ГГц
RAM 512 Мбайт
Видеокарта: GeForce 7600GT (AGP 8X)

Помогите, пожалуйста. Может, надо скачать какой-нибудь патч? Заранее спасибо. Александр НасК Ющишен.

СИ: Патч вам не нужен. Проблема возникает из-за того, что вы купили игру без оглядки на ее минимальные системные требования. На сайте разработчиков из 2K Games (**http://www.2kgames.com/bioshock/support/general_5.htm**) четко указано, что минимальный размер RAM должен составлять 1 Гбайт, а рекомендуемый – 2 Гбайт.

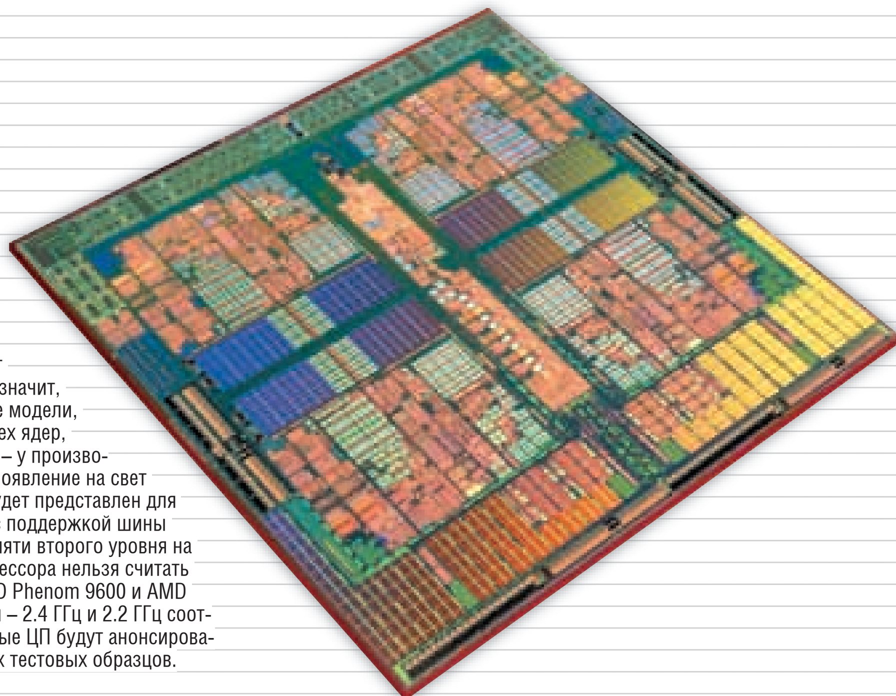
Если в компьютере слишком мало памяти, то BioShock мутирует в «Отчет об ошибке» и бесславно погибает.

Чтобы этого не происходило, увеличьте объем RAM хотя бы вдвое. Заодно проверьте количество памяти на борту видеокарты – ее должно быть не менее 128 Мбайт. СИ

Вопросы присылайте на адрес dolser@gameland.ru

Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА



ЯДЕРНЫЙ ФЕНОМЕН

Не за горами анонс первых четырехъядерных моделей процессоров Phenom от компании AMD. Напомним, что пресс-релиз назначен на декабрь этого года, а значит, ждать осталось совсем недолго. В первую очередь, появятся четырехъядерные модели, а вслед за ними, уже в начале 2008 года, следует ожидать и версию на базе трех ядер, о которой мы писали ранее. Конечно, все данные по срокам ориентировочные – у производителя могут возникнуть некоторые сложности, однако будем надеяться, что появление на свет новой линейки пройдет так, как было намечено ранее. Итак, модельный ряд будет представлен для начала тремя решениями. Самым мощным можно считать AMD Phenom 9700 с поддержкой шины HyperTransport 3.0, номинальной рабочей частотой 2.6 ГГц, 512 Мбайт кэш-памяти второго уровня на ядро и 2 Мбайт кэш-памяти третьего уровня. Отметим, что TDP будущего процессора нельзя считать низким. Заявлено, что порог не будет превышать 125 Вт. Еще две модели (AMD Phenom 9600 и AMD Phenom 9500) отличаются от флагманского решения только частотами работы – 2.4 ГГц и 2.2 ГГц соответственно. Уменьшился, таким образом, и уровень TDP до 89 Вт. Более мощные ЦП будут анонсированы и причислены к серии Phenom FX чуть позже, а пока остается ждать первых тестовых образцов.



ВНЕ ФОРМАТА

Компания LG Electronics известна не только интересными мониторами, но и качественными оптическими приводами. Совсем недавно представителями компании было объявлено о начале массового выпуска внеформатных LG GGW-H20L и LG GGC-H20L. Основной особенностью этих моделей является возможность чтения и записи одновременно дисков категории Blu-Ray и HD-DVD. Скорости чтения Blu-Ray – 6X, дисков конкурирующего стандарта HD-DVD – 3X. Производитель отмечает, что это максимальная скорость работы, если сравнивать с аналогами. Модель LG GGW-H20L SuperMulti Blue относится к комбинированным пишущим приводам высочайшего класса. Стандартные возможности включают запись и чтение BD-R-носителей на скорости 6X по технологии CAV(Constant Angular Velocity). Чтение HD-DVD осуществляется на скорости 3X, запись DVD-R – до 16X и обычных CD-R на скорости до 40X. Сильной стороной устройства является запись BD-R DL (двухслойных дисков Blu-Ray емкостью 50 Гбайт) на скорости 4X, что позволит разместить 46 Гбайт информации менее чем за 50 минут. Скорость записи BD-RE из-за особенностей технологии указанных носителей ограничивается параметром 2X. Цены на данный момент не сообщаются.

ПЛАТА ДЛЯ ФАТАЛИСТОВ

Лицо Джонатана «Fatal1ty» Венделла украшает многие продукты IT-индустрии. Видеокарты, кулеры, наушники, клавиатуры – все это уже можно найти под маркой именитого геймера. Для тех, кто не в курсе, сообщаем, что Джонатан Венделл стал всемирно известным профессиональным геймером в октябре 1999 года, заняв третье место на турнире CPL Frag3. Победа в финале турнира 2005 CPLWorld принесла ему двенадцатый титул Major и десятый титул чемпиона мира, которые были завоеваны в пяти разных играх, – небывалое достижение. За эту победу в Нью-Йорке он получил $150 000, заработав в 2005 году в сумме $231 000 призовых. За свою игровую карьеру Fatal1ty выиграл 65% всех соревнований, в которых участвовал, и вошел в тройку лидеров в 90% случаев. И вот в скором времени на рынке появится новый продукт от XFX, заверенный господином Венделлом, – видеокарта XFX GeForce 8800GTS Fatal1ty. По заявлению производителей, такая плата на 30% быстрее обычной NVIDIA GeForce 8800 GTS 320MB, благодаря очередному заводскому разгону. Плата будет выпущена ограниченным тиражом и предназначена для экстремальных геймеров и энтузиастов. Цена на такой адаптер будет объявлена позднее.





СТИЛЬНЫЙ ЗВУК

Не успели мы насладиться качественным звуком акустических систем от компании Edifier, как в продажу поступило новое решение в формате 2.1. Модель Edifier S2.1M принадлежит к уже опробованной нами серии «S». Интересно, что этот комплект был разработан совместно с создателем высокотехнологичной профессиональной акустики Филом Джонсом. Малогабаритные сателлиты выполнены в изящных корпусах из MDF и покрыты рояльным лаком. В каждом из них установлен высококачественный кроссовер. Удобный пульт ДУ выполнен в виде вращающегося металлического диска с подсветкой голубого цвета. Полновесный сабвуфер и хорошие мощностные показатели – вот лишь небольшой список достоинств акустической системы Edifier S2.1M. Фазоинвертор сабвуфера вынесен на боковую панель, что позволяет размещать его в непосредственной близости от стены, а невысокая цена привлечет пользователей бюджетного сектора. Стоит такой набор в среднем около $100.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КУБИКИ

Мощности компьютеров достигли сегодня такого уровня, что на мобильном компьютере можно играть. Однако ноутбуки не дают возможности использовать качественный звук, хорошие динамики и большой широкий экран. Но как хочется вместо тяжеленного опостылевшего ящика видеть перед собой небольших размеров компьютер, который будет не только демонстрировать высокий уровень производительности, но и радовать глаз. Компания Shuttle дает такую возможность. Благодаря ее мини-системам в формате barebone, пользователь может создать систему своей мечты в маленьком металлическом кубике. Модель Shuttle XPC Prima SX38P2 Pro ориентирована в основном на геймеров и энтузиастов. Данное решение рассчитано на работу с новыми 45-нм процессорами компании Intel и построено с использованием чипсета Intel X38 Express. Здесь предусмотрена поддержка шины PCI Express (имеются два полноформатных разъема PCI-E x16), технологий ATI CrossFire и Intel Turbo Memory. Корпус снабжен 400-ваттным блоком питания, а также сканером отпечатков пальцев, что надежно защищает компьютер от нежелательных вторжений.





МОМЕНТ ПАМЯТИ

Компания Seagate, один из ведущих производителей жестких дисков, еще в прошлом году анонсировала гибридный жесткий диск Seagate Momentus 5400. Можно сказать, что производитель наконец-то запустил его в продажу. Несмотря на то что скептики недоверчиво относятся к технологии, пробные партии гибридных винчестеров уже скоро появятся на российском рынке. Напомним, что технология гибридизации заключается в добавлении некоторого объема флеш-памяти, который используется в качестве буфера. Сами винчестеры будут выполнены в форм-факторе 2.5 дюймов. Приобрести можно будет модели емкостью 80, 120 и 160 Гбайт. Все эти решения оснащены флеш-памятью в объеме 256 Мбайт, если не считать традиционные 8 Мбайт кэш-памяти. Если говорить цифрами о скорости винчестеров линейки Seagate Momentus 5400, то, по данным Seagate, скорость загрузки ОС может быть сокращена с 40 до 32 секунд, а среднее время поиска доведено до уровня 12.5 мс. Пока непонятно – будут ли изготавливаться модели для полноформатных ПК, или Seagate ограничится мобильным рынком. Стоить такие носители будут на 20-30% дороже – пока точные ценовые данные не сообщаются.



АРКТИКА В КОРПУСЕ

Корпуса и системы охлаждения делают не только азиаты, но и швейцарцы. Примером тому может служить компания Arctic Cooling, о продукции которой мы неоднократно рассказывали на страницах нашего издания. На этот раз виновником торжества стала новая линейка корпусов Silentium T ECO 80. При разработке инженеры в первую очередь уделяли внимание двум параметрам – уровню охлаждения и максимальной тишине при работе системы. Естественно, производитель пытался сделать линейку экономичной, чтобы приобретение корпуса Arctic Cooling Silentium T ECO 80 не сильно ударило по карману. Был использован кардинально новый подход при организации воздушных потоков внутри системного блока. Нагнетается воздух с помощью вентиляторов, установленных в нижней части и на стенках устройства. Блок питания мощностью 550 Вт монтируется у передней стенки, внизу. Он выдувает горячие потоки через специальные отверстия в подставке. На выдув работает и вентилятор на задней стенке. Интересно также, что все вентиляторы снабжены антивибрационными прокладками, а также технологией автоматической регулировки скорости вращения. Стоит модель из серии порядка $135.



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

ГЛАЗАМ РАЗДОЛЬЕ

МОНИТОРЫ С ДИАГОНАЛЬЮ 22 ДЮЙМА

НЕСМОТРЯ НА ТО ЧТО БОЛЬШИНСТВО ДО СИХ ПОР ПОЛЬЗУЕТСЯ ЭЛТ-МОНИТОРАМИ, ВСЕ ГОВОРИТ О ТОМ, ЧТО МИР НАКОНЕЦ-ТО ВО ВЛАСТИ LCD. ЖК-ПАНЕЛЬ СЕГОДНЯ СТОИТ НЕ ТАК ДОРОГО, И ПРИОБРЕСТИ ОНУЮ МОЖЕТ ЕСЛИ НЕ КАЖДЫЙ ЖЕЛАЮЩИЙ, ТО МНОГИЕ. СЕГОДНЯ РАСПРОСТРАНЕНЫ ШИРОКОФОРМАТНЫЕ МОНИТОРЫ. ПРОИЗВОДИТЕЛИ ИГР ОРИЕНТИРУЮТ СВОИ ПРОДУКТЫ НА ТАКИЕ МОДЕЛИ – В НАСТРОЙКАХ МОЖНО НАЙТИ СПЕЦИФИЧЕСКИЕ РАЗРЕШЕНИЯ ДЛЯ РАБОТЫ С WIDESCREEN-МОДЕЛЯМИ. ФАКТОРОВ, СПОСОБСТВУЮЩИХ ПЕРЕХОДУ НА ШИРОКОФОРМАТНЫЙ СТАНДАРТ, НЕСКОЛЬКО. МОНИТОРЫ 20" И 21", ВЫПОЛНЕННЫЕ ПО СТАНДАРТНОЙ МЕТОДЕ, ИМЕЮТ МАКСИМАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ 1600X1200 ТОЧЕК И СООТНОШЕНИЕ СТОРОН ПРИ КОЭФФИЦИЕНТЕ 1.33. ОДНАКО БОЛЬШИНСТВО ФИЛЬМОВ В ФОРМАТЕ DVD ЗАПИСЫВАЮТСЯ С СООТНОШЕНИЕМ 1.78, 1.85, 2.00 И Т.П. ТАКИМ ОБРАЗОМ, ПОЛЯ СВЕРХУ И СНИЗУ БУДУТ ГОРАЗДО БОЛЬШЕ. ДАЖЕ ИНТЕРФЕЙС WINDOWS VISTA ОПТИМИЗИРОВАН ПОД ШИРОКОФОРМАТНЫЙ СТАНДАРТ.

РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

22-дюймовые мониторы появились на рынке относительно недавно. Производители позиционируют данные модели как решение исключительно для домашнего использования – для игр и кино. Разрешение матриц 22-дюймовых дисплеев составляет уже 1680x1050 пикселей. Отметим, что в такие мониторы устанавливаются матрицы категории TN. Более дорогие решения пока не планируются, однако в скором времени стоит либо ожидать и их появления, либо приобретать более широкие дисплеи. Итак, мы получаем, что 22 дюйма – это недорогой формат для дома. И, между тем, весьма неплохой. Поначалу, такие мониторы стоили действительно дорого по причине своей новизны. В дальнейшем цена на широкоформатные модели будет постепенно падать. Пока что не стоит говорить о полном переходе на широкий экран, однако новинки потихоньку нагоняют своих стандартных собратьев по объему продаж. Сегодня на рынке большое количество предложений на любой вкус, цвет и бюджет. Мы рассмотрим несколько из них.

VIEWSONIC VX2255WMB

Широкоформатный монитор от компании ViewSonic предназначен специально для геймеров и любителей посмотреть видео в высоком качестве на своем компьютере. Монитор оснащен корпусом из глянцевого пластика. Из-за этого отпечатков от пальцев или других жирных пятен не избежать. По крайней мере, они будут хорошо видны. Заметны на такой поверхности и легкие царапины, так что такой подход к изготовлению несколько сомнителен. Если многие производители оснащают свои модели USB-разъемами или специальными функциями, то ViewSonic пошла простым путем. Монитор обладает встроенными динамиками, а также веб-камерой. Несмотря на невысокий уровень контрастности, рассматриваемая модель показывает весьма неплохие результаты тестирования. Стоит только похвалить компанию ViewSonic за скромность. Отдельного внимания заслуживает качество заводской настройки цветопередачи. Даже без дополнительной настройки и калибровки монитор порадовал ровными и гладкими градиентами. Высокая четкость картинки наблюдается и при работе с тестами, и во время игры. Естественно, расстроил небольшой угол обзора, однако это проблема большинства TN-моделей. Есть некоторые претензии к передаче движения, но в целом монитор оставил глубоко положительное впечатление, что мы не могли не отметить наградой «Лучшая покупка». Хотелось бы также отметить, что в продаже можно найти модель монитора украшенного кристаллами Сваровски. Ничего особенного, но это интересный способ привлечь к себе внимание.





$460

Название	Dell E228WFP	LG Flatron L226WT	ViewSonic VX2255wmb	Samsung SyncMaster 226CW	NEC MultiSync LCD225WXM	Asus MW221u	Benq FP222W
Тип матрицы:	TN	TN	TN	TN	TN	TN	TN
Диагональ:	22	22	22	22	22	22	22
Разрешение:	1650x1080	1650x1080	1650x1080	1650x1080	1650x1080	1650x1080	1650x1080
Соотношение сторон:	16:10	16:10	16:10	16:10	16:10	16:10	16:10
Время отклика	5 мс	5 мс	5 мс	2 мс	5 мс	2 мс	5 мс
Контраст	800:1	700:1	700:1	1000:1	1000:1	700:1	700:1
Яркость, kg/m²:	300	300	280	300	300	300	300
Углы обзора	160/160	170/170	160/170	160/160	160/160	160/160	170/160
Интерфейс	DVI, D-Sub	DVI, D-Sub	DVI, D-Sub	DVI, D-Sub	DVI, D-Sub	DVI, D-Sub	DVI, D-Sub

Что мы тестировали

Dell E228WFP
LG Flatron L226WT
ViewSonic VX2255wmb
Samsung SyncMaster 226CW
NEC MultiSync LCD225WXM
Asus MW221u

Методика тестирования

Для тестирования мы использовали калибратор компании Pantone под названием Eye One Display 2, а также пару утилит для определения параметров тестируемых моделей: basICColor display 2 и PassMark MonitorTest 2.2. Мы определяли яркость, контрастность, уровень черного, а также цветопередачу DeltaE как до, так и после калибровки дисплеев. Все результаты были сведены в тестовую таблицу. Однако не только на основе экспериментальных данных мы сделали свои выводы. При тестировании учитывался внешний вид, качество сборки и функциональность мониторов.

DELL E228WFP

Превосходная модель от компании Dell попала к нам в тестовую лабораторию. Она отличается высокой контрастностью, однако смущают небольшие углы обзора. Тем не менее при работе это не мешает. Компания Dell всегда придерживалась классического дизайна – перед нами модель, выполненная в элегантном черном корпусе с широкой серебряной подставкой. Подставка сделана из пластика с применением металлического каркаса. Она позволяет менять угол наклона экрана. При этом невозможно отрегулировать угол по вертикальной оси, а также высоту. Ее можно сменить, нажав кнопку, расположенную в месте крепления. Рассматриваемый монитор оснащен как цифровым, так и аналоговым выходом. Колонками представленная модель не оснащается, однако можно приобрести поставляемые отдельно динамики, которые прикрепляются к Dell E228WFP. Блок питания – встроенный. Таким образом, к сети монитор подключается посредством традиционного трехконтактного кабеля. На передней панели расположены клавиши управления. Они сделаны из серого пластика и явно выбиваются из общего дизайна. Определить сразу, какая кнопка за что отвечает, сложно из-за слабо выделенных на черном пластике пиктограмм. Меню, тем не менее, весьма удобно – все необходимые настройки здесь есть. Контрастность, по результатам тестирования, оказалась в пределах допустимой нормы и была близка к заявленному параметру. В целом мы не ожидали от монитора Dell E228WFP многого, однако эта модель нас откровенно порадовала.



$455



$505

LG FLATRON L226WT

Еще один подопытный изготовлен компанией LG. Монитор выполнен в корпусе серого цвета. На фоне остальных моделей выглядит несколько необычно. Однако нам понравилось. Подставка сделана из черного пластика. К сожалению, материал глянцевый, о недостатках чего мы писали выше. Подставка имеет только одну степень регулировки – по углу наклона. По горизонтали регулировать нельзя, по высоте – тоже. Несмотря на указанные параметры угла обзора мы были несколько разочарованы. Стоит посмотреть на изображение под высоким углом, как экран начинает темнеть. В данном случае это недостаток TN-матриц – по сравнению с PVA или S-IPS, естественно, угол обзора несколько ниже. Блок питания встроенный. Что касается разъемов, то производителем предусмотрены как DVI, так и d-Sub. На задней стенке есть четыре отверстия. Благодаря им, монитор можно повесить на стену. На лицевую панель кнопки управления производитель выносить не стал и расположил их на нижней грани корпуса. Подписи к клавишам нанесены черной краской, так что манипулировать настройками удобно. Меню выполнено в классическом стиле, с ползунками. Монитор запоминает последнюю закладку, так что бегать в поисках той же функции не придется.

SAMSUNG SYNCMASTER 226CW HANDLE

Компания Samsung предпочитает выпускать базовые модели, и уже после выхода на широкий рынок всячески модифицировать, производя более совершенные версии. Случай с Samsung SyncMaster 226CW исключением не стал. Рассматриваемый нами монитор является продолжением линейки 22-дюймовых мониторов. Фактически перед нами модель Samsung SyncMaster 226BW, но с увеличенным охватом. Проще говоря, здесь стоят лампы подсветки с улучшенным люминофором. Внешне монитор повторяет то, что было использовано при производстве базовой модели. Дизайн практически не изменился. Корпус сделан из глянцевого пластика. Первые пару недель он радует вас своей искрящейся новизной, но со временем начинает пачкаться. Так что корпус рекомендуется время от времени полировать тряпочкой (например, из микрофибры) для поддержания должного внешнего вида. Выходы традиционно – цифровой и аналоговый. Блок питания встроен. Кнопки управления расположены на нижней грани корпуса. Черные надписи на серебристой полосе позволяют быстрее ориентироваться в их предназначении. Клавиша питания подсвечивается диодным кольцом. Если монитор находится в спящем режиме, то она начинает мигать, и, к сожалению, выключить ее невозможно. Впрочем, это практически единственный минус данной модели. Меню простое и понятное, а результаты тестирования свидетельствуют о том, что Samsung традиционно держит марку, и в качестве ее продукции сомневаться не приходиться.



$560



$490

NEC MULTISYNC LCD225WXM

Модель от компании NEC поставляется на рынок в двух цветовых решениях: полностью сером и черно-сером. К нам в руки попал монитор в черно-сером исполнении. Заявленный уровень контраста – 1000:1. Это серьезная претензия на качество, тем более что полученный нами результат предельно близок к указанной отметке. Перейдем к рассмотрению самого устройства. Протестированный нами монитор – практически единственный в обзоре (не считая многофункциональное решение от ViewSonic), который позволяет регулировать высоту установки экрана. Стоит обратить внимание на то, что в подставке предусмотрен шарнир, позволяющий поворачивать дисплей по горизонтали. Что касается качества сборки, то здесь все прекрасно – другого от NEC мы и не ждали. Правда, для профессиональной работы (например, дизайнеров) такая модель не годится. Всему виной матрица категории TN. Ее цена слишком высока для своего класса, и по качестве она не дотягивает до более продвинутого аналога от Samsung. Впрочем, сам монитор NEC MultiSync LCD225WXM не претендует на лавры профессиональной модели. Доказательством может служить упрощенное меню, какое можно видеть у тех же бюджетных моделей NEC. Зато изображение четкое и без артефактов – видео смотрится просто великолепно, особенно в HD-качестве. Расстроил слишком узкий угол обзора. При малейшем отклонении от прямого угла изображение бледнеет. Получился эдакий монитор для эгоистов.

ASUS MW221U

Компания Asus занимается всем, что касается компьютерной техники. И нужно отметить, что до сих пор у нее получалось неплохо. Нам же выпало протестировать модель монитора этой марки. Итак, что может предложить производитель? В первую очередь, интересный дизайн. Среди безликих представителей семейства мониторов, модель ASUS MW221U выделяется превосходным внешним видом. Отдельного внимания заслуживает и панель управления. Не слишком информативная, но симпатичная с точки зрения эстетики. Кнопка включения подсвечивается синим диодом. Причем горит он не слишком ярко, чтобы не раздражать глаз пользователя. Также данный монитор оснащен выходом DVI с поддержкой технологии HDCP (High-Bandwidth Digital Content Protection). Производитель обещает 170 градусов с каждой стороны, однако и здесь наблюдается известная нам картина. Смотреть на изображение можно только под некоторым углом. Приглянулось нам и меню. Названия кнопок видны хорошо, а все настройки находятся быстро и без особых проблем. Из дополнительных возможностей можно отметить разве что крепление на стену. Производитель также встроил сюда динамики – по одному ватту мощности на каждый. Звучат они не очень хорошо, так что советуем по возможности пользоваться полноценными колонками. В остальном монитор показывает посредственные результаты – мы ожидали от него большего.



$433



$350

BENQ FP222W

Данное решение в линейке своих мониторов компания Benq позиционирует как бюджетное, однако и на фоне других конкурсантов рассматриваемый дисплей смотрится неплохо. Ориентация предшественника этой модели, а именно Benq FP222Wa, подчеркивается наличием всего одного разъема для подключения к ПК – аналогового. В принципе, это не создает каких-либо проблем при соединении с компьютером, однако пользователь лишается некоторых преимуществ. Например, геометрия картинки на экране исправляется автоматически, так что воспользоваться благами цифры не выйдет. Представленный в тесте аналог предназначен для более требовательных пользователей. Клавиши управления расположены на торце монитора. Там же находятся и поясняющие подписи. То есть пользователю, чтобы подстроить изображение, сначала придется вертеть монитор на столе в попытке найти нужную кнопку. Все это будет продолжаться до тех пор, пока несчастный обладатель не научится производить процедуру настройки на вслепую. Радует простота меню и отсутствие глянца в оформлении. Конечно, монитор при этом не выглядит столь красиво, однако многим покупателям важна практичность, а этого у Benq FP222W не отнять. Цветопередача матрицы хорошая.Телесные тона передаются правильно, градиентные заливки ровные, черно-белый градиент почти не содержит посторонних примесей. Что касается тестов, то монитор показал себя не слишком хорошо.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Название	Яркость, кд/м²	Контраст	Уровень черного, кд/м²	Цветопередача, среднее DeltaE	DeltaE после калибровки
LG Flatron L226WT	275	682:1	0,28	11,54	2,26
BenQ FP222W	214	593:1	0,36	6,34	1,74
NEC MultiSync LCD225WXM	284	963:1	0,29	9,85	2,25
Samsung SyncMaster 226CW	241	852:1	0,32	12,94	6,31
Dell E228WFP	258	699:1	0,33	11,33	5,95
ViewSonic VX2255wmb	246	643:1	0,3	9,46	2,19
Asus MW221u	258	671:1	0,31	7,18	2,98

Выводы

Как показывает практика, выбор монитора – тщательный, не терпящий спешки процесс. Прежде чем бежать в магазин за новой покупкой, следует проконсультироваться со знающими товарищами или поспрашивать на специализированных форумах. Скорее всего, вам помогут и дадут дельные советы. Со своей стороны мы сделали все, что могли. Из протестированных моделей можно выделить, безусловно, три варианта: Samsung SyncMaster 226CW, Dell E228WFP, а также ViewSonic VX2255wmb. Если первые два выступали в одной ценовой категории, то последний получил от нас награду «Лучшая покупка» за оптимальное соотношение цены и качества. Из названных ранее награда ушла более качественной и функциональной модели Samsung SyncMaster 226CW.

МАРС АТАКУЕТ

СИСТЕМНАЯ ПЛАТА FOXCONN MARS

Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

КОГДА-ТО КОМПАНИЯ FOXCONN БЫЛА ИЗВЕСТНА ТОЛЬКО КАК ПРОИЗВОДИТЕЛЬ РАЗЪЕМОВ И КОМПЛЕКТУЮЩИХ ДЛЯ ПРОИЗВОДСТВА КОМПЬЮТЕРНЫХ КОМПОНЕНТОВ. СЕГОДНЯ ЭТО ОГРОМНАЯ КОРПОРАЦИЯ. ПОД МАРКОЙ FOXCONN ВЫПУСКАЮТСЯ НЕ ТОЛЬКО ОБЫЧНЫЕ ГРАФИЧЕСКИЕ АДАПТЕРЫ И СИСТЕМНЫЕ ПЛАТЫ, НО И УСТРОЙСТВА, ПРЕДНАЗНАЧЕННЫЕ ДЛЯ ОВЕРКЛОКЕРОВ И ГЕЙМЕРОВ. В ДАННОМ ОБЗОРЕ МЫ ПРЕДСТАВИМ МАТЕРИНСКУЮ КАРТУ, КОТОРАЯ ДЕМОНСТРИРУЕТ ПРЕВОСХОДНЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ РАЗГОНА И ФУНКЦИОНАЛЬНОСТИ.

Совсем недавно мы бы с известной долей скепсиса отнеслись к возможности появления продукта, рассчитанного на рынок Hi-End. Платы от Foxconn ничем особенным не выделялись среди большого количества разнокалиберных моделей среднего уровня. Однако в данном случае у нас появилась возможность на деле испытать карту Foxconn Mars, которая уже успела порадовать многих оверклокеров и энтузиастов по всему миру. Предварительно мы отметим, почему большое количество продуктов среди системных плат ориентировано на оверклокеров, хотя не так уж и много народу разгоняет свое железо. Дело в том, что от системной платы требуется помимо функциональности еще и стабильность в работе. Высокие результаты разгона говорят о надежности платформы. Это значит, что она прослужит своему хозяину без сбоев долгое время. Однако перейдем непосредственно к рассмотрению продукта от Foxconn. Системная плата Foxconn Mars поставляется в яркой, красочной коробке, оформленной в древнеримском стиле. Слово Mars в названии – это не только планета, но и имя бога войны. Для продвижения новой линейки продуктов QuantumForce маркетологи Foxconn выбрали военную тему, и Foxconn Mars в нее удачно вписывается. Помимо самой платы, в набор входит планка с дополнительными портами USB, вентилятор для установки на радиатор северного моста, три наклейки с логотипом Foxconn, а также интересный сувенир – цепочка с номерным жетоном QuantumForce и индивидуальным номером. Все это – дополнения. Полный набор драйверов, шлейфов и руководств, естественно, прилагается. Рассмотрим саму плату. Инженеры Foxconn использовали уже готовый дизайн платы P35A. Но при детальном изучении было обнаружено несколько отличий, главное из которых заключается в усиленном модуле питания. В углу расположен дополнительный восьмиконтактник. В глаза бросается приличных размеров система охлаждения элементов питания с использованием тепловых трубок. Охлаждаются не только северный и южный мост, но и схемы питания MOSFET. Для лучшего охлаждения можно установить на один из радиаторов вентилятор. Шум усилится, но охлаждение будет работать эффективнее. Плата поддерживает 8 Гбайт памяти формата DDR-2. Для того чтобы подключить дополнительные вентиляторы, скорость которых можно контролировать через BIOS, следует воспользоваться 3-контактными разъемами: FAN1 и NB_FAN – около северного моста, FAN2 – около слотов DIMM и SYS_FAN – на левом краю платы. Разъемов PCI-Express x16 установлено два. Однако всего один из них работает в полноформатном режиме. Второй использует только четыре линии. Через него можно подключить физический ускоритель или еще один графический адаптер, чтобы выводить изображение на несколько мониторов. Плата Foxconn Mars поддерживает последовательную шину Firewire, для чего установлен дополнительный контроллер от Texas Instruments. Речь идет о схеме TSB43AB22A, которая поддерживает 2 соответствующих порта. На задней панели предусмотрены один порт SerialATA II, порт Firewire, а также оптический и коаксиальный SP-DIF выходы. Возможности разгона просто поражают. Перечислять все достоинства нет смысла, но, поверьте, здесь есть все необходимое для увеличения производительности. Во-первых, отметим, что BIOS платы отображает текущие значения температуры процессора, системы, северного моста и имеет функцию регулировки вращения процессорного кулера в зависимости от температуры. Следить за опциями и производить разгон можно программными средствами. Для этого в комплекте предусмотрен диск с драйверами и ПО. Впрочем, обо всех прелестях Foxconn Mars можно говорить очень долго, поэтому напоследок скажем, что своего обладателя она не разочарует.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Поддерживаемые процессоры	Intel Pentium 4 FSB 1066/800/533 МГц, Intel Celeron Conroe-L/Prescott FSB 800/533 МГц, Intel Dual-Core Pentium 4 Yorkfield, Wolfdale FSB 1333/1066/800 МГц, Intel Quad-Core Kentsfield, Intel Core 2 Duo Conroe/Allendale
Процессорный разъем	LGA 775
Чипсет	Intel P35 (Северный мост) + ICH9R (Южный мост)
Память	4 разъема для DDR-2 памяти с частотными характеристиками вплоть до DDR2-1066 (макс. объем 8 Гбайт)
Разъемы PCI-Express	1 x PCI-Express x16, 1 x PCI-Express x4, 3 x PCI-Express x1
Разъемы PCI	3
Носители	6 x SATA, 1 x IDE, 1 x FDD, 1 x e-SATA
Разъемы USB	12 (4 внешних, 8 дополнительных)
Звук	Realtek ALC888 High Definition Audio
Форм-фактор	Full ATX, 244x305 мм

Тестовый стенд

Процессор, ГГц: Intel Core 2 Duo E6850 3.00 ГГц
Память: два модуля Corsair VS1GB667D2 1024 Мбайт
Видеоплата: ASUS GeForce EN8800GTS 320 Мбайт
Жесткий диск, Гб: Seagate ST3400832NS (400 Гб, 7200 RPM, SATA)
Блок питания, Вт: Floston 450 Вт

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

PCMark'05, System Test	8213
PCMark'05, MemoryTest	6225
Quake 4, 1280x1024	199 FPS
Prey, 1280x1024	138
Call of Duty 2, 1280x1024	83
WinRAR 3.7, Multithread	1132

$230

ДЕДУШКА МОРОЗ

ПРОЦЕССОРНЫЙ КУЛЕР ASUS ARCTIC SQUARE

Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

МЫ УЖЕ ЗНАКОМИЛИ НАШИХ ЧИТАТЕЛЕЙ С СЕРИЕЙ БАШЕННЫХ КУЛЕРОВ ASUS SILENT. В ОБЛАСТИ СИСТЕМ ОХЛАЖДЕНИЯ КОМПАНИЯ ASUS РАБОТАЕТ НЕ ТАК ДАВНО, ОДНАКО УЖЕ УСПЕЛА ПРЕДСТАВИТЬ НЕСКОЛЬКО УСПЕШНЫХ РЕШЕНИЙ. ОБРАЩАЕМ ВАШЕ ВНИМАНИЕ НА ТО, ЧТО ASUS ДЕЛАЕТ В ОСНОВНОМ ТУРБИННЫЕ И БАШЕННЫЕ КУЛЕРЫ, ОДНАКО, НАДЕЕМСЯ, ЧТО В СКОРОМ ВРЕМЕНИ ИНЖЕНЕРЫ ПОЙДУТ НА ЭКСПЕРИМЕНТ И МЫ УВИДИМ ЧТО-ТО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО НЕОБЫЧНОЕ. А ПОКА ОЗНАКОМИМСЯ С ЕЩЕ ОДНИМ ОХЛАДИТЕЛЕМ, КОТОРЫЙ ПОЛУЧИЛ НАЗВАНИЕ ASUS ARCTIC SQUARE.

Начнем, как обычно, с комплекта поставки. Упаковка не вызывает нареканий – ASUS всегда заботилась о том, чтобы пользователь получал удовольствие от самого процесса покупки. Коробка снабжена ручкой для переноски, а сам кулер можно увидеть через пластиковое окошко. На стенках отображены основные характеристики и достоинства устройства. Внутри мы обнаружили набор креплений (подложка, корзинка, упорная пластина), шприц с термопастой, а также руководство пользователя. Обратим внимание, что производитель избавился от поддержки устаревшего Socket 478 – в наборе нет креплений для этого разъема. Сам кулер выглядит достаточно эффектно. Никаких острых углов – внешне кулер ASUS Arctic Square похож в некотором роде на алюминиевую банку. Однако если посмотреть на него сбоку, то можно понять, что само устройство разбито как бы на две части. Между двух половинок радиатора спрятался вентилятор, который продувает всю конструкцию насквозь. Таким образом, можно монтировать охладитель стороной выдува к задней стенке. Если корпусных вентиляторов в системе не предусмотрено, то вентилятор ASUS Arctic Square сам сыграет роль такового по совместительству. Чтобы полностью весь поток использовался для охлаждения ребер радиатора, на боках кулера предусмотрены металлические стенки. А вот снизу кулер открыт, чтобы небольшая часть воздушных масс прогонялась и через околопроцессорное пространство. Тепло от основания передается посредством четырех тепловых трубок. Так же выглядели и представители ASUS Silent Series. Разница заключается, опять же, в вентиляторе. Здесь установлена более мощная модель, поэтому шум должен быть заметен. Впрочем, даже на максимальных оборотах нагнетатель работал достаточно тихо. Назойливым, по крайней мере, его точно не назовешь. Есть и еще одно отличие, а именно – форма ребер радиатора. В нашем случае кулер заметно потолстел. Площадь ребер стала больше. По идее, такой подход должен увеличить эффективность, однако хватит ли на это мощности вентилятора? В принципе, он не подводит, хотя можно было бы поставить модель более оборотистую. Расстроил нас уровень обработки покрытия. Как будто кулер делали не по современной технологии, а вырезали вручную из железнодорожных шпал. Основание не полировано вообще. Зато установка кулера производится очень легко. Здесь справится и новичок. В процессе работы кулер подсвечивают четыре голубых светодиода. Что касается тестирования, то оно производилось на современном тестовом стенде при учете нескольких режимов работы.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Поддерживаемые процессорные разъемы	LGA775, Socket 754, Socket 939, Socket 940, Socket AM2
Поддерживаемые процессоры	Intel Core2 Extreme / Intel Core2 Quad Intel Core2 Duo / Intel Pentium 4; AMD Athlon 64 X2/ AMD Athlon FX / AMD Athlon 64/ AMD Sempron
Габариты	108x106x135 мм
Материал	Ребра радиатора: алюминий Основание: медь Тепловые трубки: медь
Тепловое сопротивление	0,25 °C/Вт
Скорость вращения вентилятора	2300 ± 10% об/мин
Максимальный создаваемый воздухопоток	62 м3/ч (36,5 CFM)
Уровень шума	~ 25 дБ
Вес устройства	665 г

$55

Тестовый стенд

Процессор, ГГц: Intel Core2 Duo E6700 2,66 ГГц
Системная плата: MSI X975 Platinum
Видеокарта: ASUS EAX1900XTX 512 Мбайт
Винчестер: Seagate SATA II (ST3250620AS) 250 Гбайт
Оперативная память: Два модуля Kingston HyperX DDR2-800 1024 Мбайт
Блок питания, Вт: 450 Вт, Floston LXPW-450





ВЕРДИКТ

Ничего революционного в результате мы не обнаружили. Очевидно, что инженеры искали оптимальное соотношение размеров радиатора, скорости вентилятора в рамках некой единой, проверенной временем конструкции. Результаты тестов говорят скорее о том, что поиски зашли в тупик. Да, кулер неплохо справляется со своей задачей, однако за ту же цену можно приобрести более эффективный, хотя, вероятно, и менее симпатичный охладитель. Тем не менее, работает он лучше стандартного охладителя – этого не отнять. В итоге рекомендуем ASUS Arctic Square для тех, кто не собирается заниматься разгоном, но ищет тихий и производительный кулер.

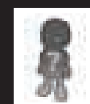
РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Тест / Охладитель	ASUS Arctic Square	Intel BOX (боксовый кулер)
Стресс-тест процессора, Everest Ultimate Edition, °C	55	62
Нагрузка 100% (15 мин) Утилита S&M v.1.9.0, °C	64	73
Офисные нужды (20 мин), Включены: MS Word, MS Excell, NullSoft WinAmp, Internet Explorer, ICQ, °C	45	47
Игры (20 мин) S.T.A.L.K.E.R., 1280x1024, °C	51	57

МЫШИНАЯ ОХОТА

КАК УСТРОЕН КОМПЬЮТЕРНЫЙ МАНИПУЛЯТОР?

КОМПЬЮТЕРНАЯ МЫШКА СТАЛА СЕГОДНЯ ДЛЯ МНОГИХ ОРУДИЕМ ТРУДА. КОНЕЧНО, ВСЕ ДЕЙСТВИЯ В ОПЕРАЦИОННОЙ СИСТЕМЕ МОГУТ ВЫПОЛНЯТЬСЯ С ПОМОЩЬЮ КОМБИНАЦИЙ КЛАВИШ НА КЛАВИАТУРЕ, ОДНАКО МЫШЬ БЫЛА СОЗДАНА ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ОБЛЕГЧИТЬ ПРОЦЕСС ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С ПК. КОГДА-ТО БЕЗ МЫШКИ МОЖНО БЫЛО ПОИГРАТЬ В WOLFENSTEIN 3D ИЛИ ВСЕ ТОТ ЖЕ DOOM. ОНА ТАМ БЫЛА ПРАКТИЧЕСКИ НЕ НУЖНА. СЕЙЧАС ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС СЛОЖНО ПРЕДСТАВИТЬ БЕЗ УЧАСТИЯ КОМПЬЮТЕРНОГО ГРЫЗУНА. ОТДАВАЯ ДОЛЖНОЕ ЗАСЛУГАМ ЭТОГО МАНИПУЛЯТОРА, МЫ РЕШИЛИ РАССКАЗАТЬ, КАК УСТРОЕНА НА ДЕЛЕ КОМПЬЮТЕРНАЯ МЫШЬ.



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

Как появилась?

В 1964 году американский ученый Дуглас Энгельбарт сотворил первое подобие компьютерной мыши. Его творение было оснащено тремя клавишами одинакового размера и выглядело страшно. Ученый хотел, чтобы на манипуляторе было сразу пять кнопок, под палец каждой руки, но ему просто не хватило места на корпусе для реализации своей идеи. Позже компания Xerox (тогда еще крупная компьютерная корпорация) купила права на патент мышки Энгельбарта. Если в прошлой конструкции для перемещения использовались два диска, то в модифицированном инженерами Xerox варианте они были заменены небольшим шаром и роликами. То есть получили в результате тот самый прототип компьютерной мыши, которая используется даже сейчас. В 1972 году мышка от Xerox стала неотъемлемой частью персонального компьютера Alto. Интересно, что дальнейшая судьба мыши тесно связана с компанией Apple. С компьютерами Macintosh использовалась мышь, конструкция которой предусматривала разборные детали. То есть ее можно было чистить. Из трех кнопок инженеры оставили только одну. Стоит отметить, что в 1981 году в Швейцарии появилась компания Logitech, продукцию которой под своим брендом первоначально использовали такие конторы, как Apple, Olivetti, Wang и другие. Лишь к середине с 1986 года Logitech стала продавать мыши под собственной маркой. Однако прогресс не стоял на месте, и в 1999 году компанией Microsoft была выпущена первая оптическая мышь. Не стоит и говорить, что появление оптики в рассматриваемом манипуляторе позволило избавиться от многих проблем и совершить без малого революционный скачок. Сегодня мыши различаются по технологии восприятия движений. Фактически их три. Постараемся разобраться в каждой из них.

Механические шариковые мыши

Такие мыши используются и сегодня, однако это, без сомнения, пройденный этап. Ранее такие манипуляторы подключались к COM-порту компьютера. Нынешние варианты работают через традиционный PS/2. Если мы откроем корпус такой мыши, то увидим механизм, состоящий из шарика, двух осей с резиновыми валиками, двух дисков с отверстиями и четырех фотодатчиков. При перемещении мыши по поверхности стола вращение шарика передается через резиновые валики двум дискам с отверстиями. Около каждого диска установлены специальные фотодатчики – по два на диск. Эти датчики фиксируют направление вращения и угол поворота. Во время движения мыши фотодатчики вырабатывают импульсы, которые передаются в компьютер. Количество этих импульсов линейно зависит от перемещения мыши. Из достоинств оптико-механического манипулятора можно выделить простоту, оптимизированную годами конструкцию и сверхнизкую цену. Такие мыши стоят не более $3, так что недостатки, а именно быстрый износ и загрязнение, можно считать несущественными.

Оптические мыши

Технология восприятия и конструкция оптической мыши изобретены сотрудниками Hewlett-Packard. Подразделение Agilent Technologies, занимавшееся разработкой, преобразовалось в отдельную компанию. Сегодня Agilent Technologies, Inc. – монополист на рынке оптических сенсоров для мышей. Однако уделим внимание принципу работы. С помощью светодиода и системы фокусирующих линз под мышью подсвечивается участок поверхности. Отраженный от этой поверхности свет собирается другой линзой и попадает на приемный сенсор микросхемы – контроллера обработки изображений. Этот процессор делает снимки поверхности под мышью и последовательно сравнивает их. Минусов у такой мышки практически нет, а плюсов масса, и самый главный из них – мышь практически не нужно чистить. Достаточно раз в месяц прочищать ножки, ведь грязь уже не забивается во внутреннюю полость устройства и не мешает работе сенсоров. Оптические мыши работают практически на всех поверхностях, кроме стеклянных, зеркальных, металлических и бархатных.

Лазерные мыши

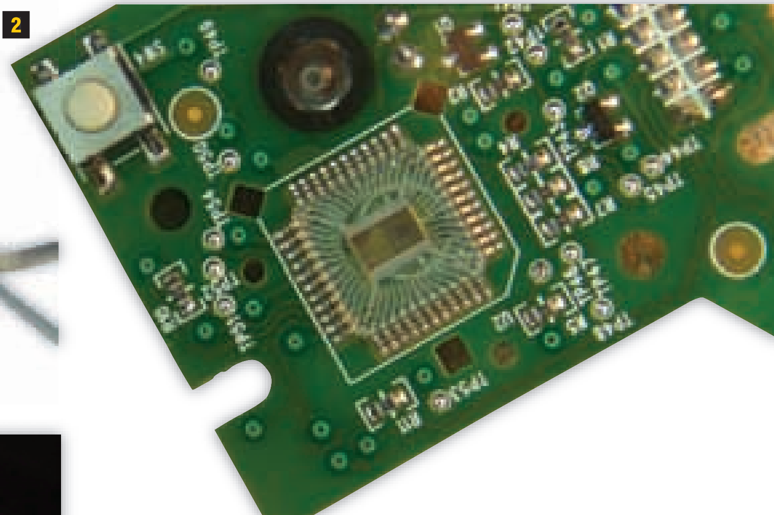
Обычно пользователи не видят разницы между оптической и лазерной мышью. Однако лазерные применяют более сложную технологию. В них светодиод заменен на инфракрасный лазер. Это сделано для того, чтобы появилась возможность увеличить чувствительность. Во-первых, увеличено разрешение сенсора мыши со стандартных 800 dpi (точек на дюйм) до 1000 – 2500 dpi. Такой подход оценили все, кому необходима ювелирная точность в работе, например профессиональные геймеры и дизайнеры. Лазер дает когерентный направленный луч, который может отражаться практически без искажений. Подобная технология с успехом применяется в оптических приводах. Сенсор при этом получает намного более детальное и контрастное изображение, чем с применением светодиода. Для такой мыши можно использовать практически любую поверхность для перемещения, в том числе и зеркальную. Для реализации необходимы специальные механизмы, в том числе и линзы, чтобы рассеивать пучок лазера, иначе будет захвачен слишком маленький участок поверхности. В результате стоимость конечного продукта увеличивается.

Кто во что горазд

Сегодня на рынке существует большое количество вариаций на тему компьютерных мышей. Среди производителей можно отметить такие бренды, как Logitech, Genius, A4Tech, Razer, Microsoft, и даже Creative, Apple и BTC. Если на рынке существует столь огромная конкуренция, то компании вынуждены постоянно предлагать что-то новое.
Компания Microsoft еще в 1996 году выпустила мышь под известной сегодня маркой IntelliMouse. Ныне считается, что это был первый манипулятор,



1 До появления традиционной шариковой мыши было предложено много вариаций на тему, но ни одна из них не прижилась.



2 Оптический сенсор – это важный компонент оптической мышки. Никто, кроме Agilent Technologies Inc., их не производит.



3 Для уверенного позиционирования производителями используются интересные конструкции из линз. Чем больше линз и выше точность, тем дороже мышь.

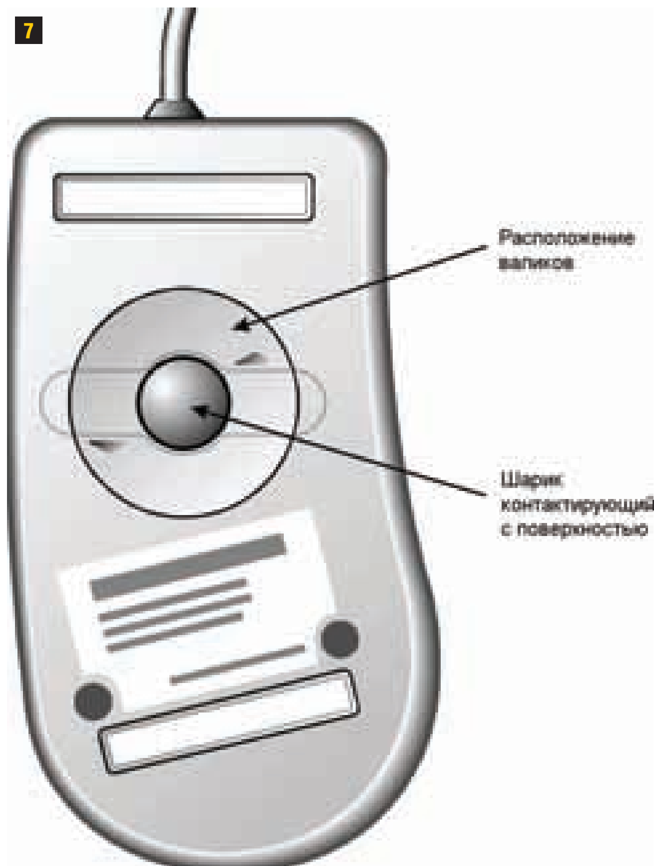


4 Технологии сегодня дошли до того, что мышкой можно управлять в воздухе. Благодаря встроенному гироскопу Logitech MX Air работает как пульт управления.



использующий колесо прокрутки, однако еще ранее, в 1994 году, компания KYE Systems, более известная российскому пользователю как Genius предложила подобное решение. Итак, это была фактически первая модификация привычного образа компьютерной мыши – замена третьей кнопки на колесо прокрутки. В дальнейшем производители стали изменять дизайн. Фактор эргономики стал также интересен производителям. Прогресс пошел в сторону установки дополнительных боковых клавиш, рассчитанных на нажатие большим пальцем или мизинцем. Таким образом, мы получили расширение по функциональности. Большим количеством новаторств отличалась фирма Logitech. Например, манипуляторы от этого производителя первыми получили возможность горизонтального скролла страниц. И все это благодаря конструкции пресловутого колеса прокрутки, которое стало наклоняться вправо и влево. Не отставала компания Cherry. У наших западных коллег этот бренд считается символом надежности. Инженеры этой фирмы, использовав проверенную временем механическую конструкцию, поместили шарик на спинку компьютерного грызуна. Теперь окна можно скроллировать и в произвольных направлениях. Интересное предложение, но, по сути, бесполезное. Есть модели и от A4Tech одновременно с двумя колесиками прокрутки – опять же для вертикальной и для горизонтальной прокрутки. Нельзя забывать и об оригинальных решениях в области смены разрешения. Количество «точек на дюйм» можно изменить в зависимости от целей, стоящих перед пользователем. Нужно поиграть – ставим большую чувствительность. А при офисной работе она и ни к чему. Таким образом можно щелчком мыши сменить ее на более низкую. Нельзя не сказать и о беспроводных мышах. Многие профессиональные геймеры отдают предпочтение именно беспроводным, как более чувствительным и надежным. Компания Apple за многие годы сменила только дизайн своих манипуляторов. Принцип действия остается прежним – всего одной кнопки хватит для всех нужд. Сегодня есть большое количество разнообразных решений, способных удивить каждого. Но настоящий эволюционный виток стал возможен благодаря сотрудникам все той же Logitech. Совсем недавно эта компания выпустила на рынок кардинальное новое устройство. Дело в том, что мышка Logitech MX Air может работать и в воздухе, подобно пульту от телевизора. Внутри ее встроен гироскоп. Благодаря ему, в зависимости от положения в воздухе, перемещается и курсор на экране. Однако нельзя ее считать геймерским устройством. Пока это только мечта. Такая мышь может понравится просто любителям оригинальных вещиц. В действии она не очень чувствительна, а к манипуляции нужно еще привыкнуть. Подытожив, можно отметить, что несмотря на кажущийся тупик, прогресс находит новые лазейки. А нам того и надо – главное, чтобы игровой процесс радовал, да и цены не слишком кусались.









5 Когда все технологические подходы использованы, можно привлечь пользователя экспрессивной расцветкой.

6 Компания Razer ориентирует свою продукцию исключительно на геймеров. Решения этой фирмы отличаются технологичностью, а дизайн простотой. Не стоит ожидать от геймерской мыши высокой функциональности. Главное, чтобы она не подвела в ответственный момент.

7 За многие годы конструкция механических мышей не претерпела кардинальных изменений. Соприкасающийся с поверхностью шарик приводит в движение специальные валики, которые отдают команды электронике о позиционировании.

8 Компания Apple использовала для компьютеров Macintosh собственные модели манипуляторов. На картинке изображена мышь образца 1981 года.

9 За многие годы изменился только дизайн, но не основная концепция манипуляторов от Apple. Сегодня мышки этой фирмы все так же используют одну кнопку.



Артефакт номера

Мышь стрелковая

На страницу «Артефакт номера» может попасть любая редкая штуковина, связанная с компьютерными или видеоиграми. Она может быть старой, а может и нет – главное, чтобы, увидев ее, геймер охал и непроизвольно выдыхал: «Вот это да! Артефакт!». У вас тоже есть что-то интересное? Мы с радостью опубликуем ваши фотографии и историю о том, что это за диковина и как она к вам попала. Прием артефактов – по электронному адресу retro@gameland.ru.

Сделали стрелковый комплекс. Время привыкания: десять-пятнадцать часов для пенсионеров. Играем месяц. Прикольно. Даже очень. Всё, как у настоящей винтовки: прицел, перезарядка, смена режима стрельбы, оптика. Артефакт сделан под «Сталкер», остальные игры – кому как нравится. Годятся все стрелково-полевые игры. После ввода артефакта в действие стали переигрывать более поздние варианты игр типа Conflict, SWAT, но в более жестком режиме. В общем, нам нравится, и не только нам.

Владелец: Яша, skif37@mail.ru



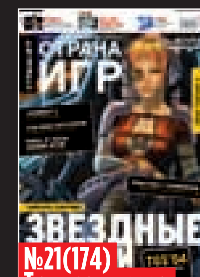
Flashback



№21(222) Год назад

Тема номера: Splinter Cell: Double Agent

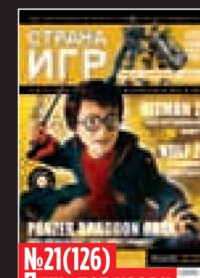
Двойной агент Лысый – террорист поневоле.



№21(174) Три года назад

Тема номера: «Звездные волки»

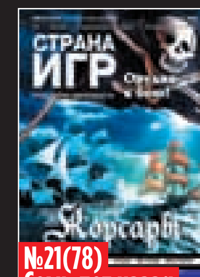
«Проект, совмещающий лучшие черты космических RTS и ролевых игр».



№21(126) Пять лет назад

Тема номера: Flash Linker

Вместо истории Гарри Поттера – рассказ о хитром аксессуаре для GBA.



№21(78) Семь лет назад

Тема номера: «Корсары»

Отдать швартовы! Обзор первой части отечественного пиратского сериала.

Вы и сами можете ознакомиться с прошлыми номерами журнала, их электронные версии выложены на наш DVD!

Ретроконкурс 23

ИГРЫ ДЛЯ DREAMCAST

Конкурс! Конкурс! Ваша задача: изучить скриншоты на этой странице и вспомнить, из каких игр они взяты. Призы, выбранные редакторами «Страны Игр», предоставляются нашим журналом. В этом номере ретроконкурс посвящен играм, основанным на фильмах, а разыгрываем мы фигурку Соры из Kingdom Hearts. Ответы, как всегда, присылайте на retro@gameland.ru или почтовый адрес редакции. В письмах обязательно указывайте тему «Ретро-конкурс №23», а также ФИО (полностью), индекс и почтовый адрес. Не знаете все игры? Не беда, угадывайте сколько знаете. В этом случае вы тоже можете получить приз. Удачи!



Спешите! В конкурсе примут участие ответы, присланные до 1 декабря. Торжественное подведение итогов состоится в 02(251) номере «Страны Игр».



1



2

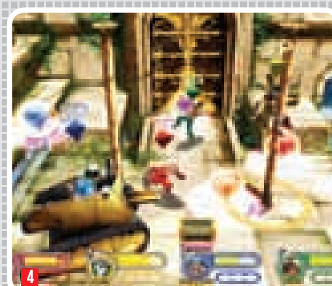
Правильные ответы

18-й ретроконкурс, номер 16(241)

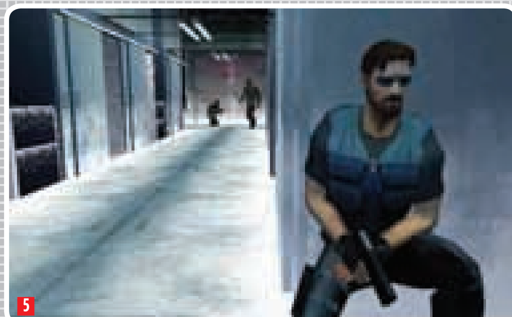
1 – Disney's Aladdin (1993)
2 – Ariel: The Little Mermaid (1992)
3 – Chip & Dale: Rescue Rangers (1991)
4 – Darkwing Duck (1993)
5 – Castle of Illusion (1990)
6 – Duck Tales (1990)
7 – The Lion King (1994)
8 – Mickey Mania: The Timeless Adventures of Mickey Mouse (1994)
9 – Quack Shot (1991)



3



4



5



6



7



8



9

Подведем итоги!

Приз восемнадцатого ретроконкурса, фигурка Микки Мауса-пирата, отправляется в Тулу к Дмитрию Карпову. Поздравляем победителя! Удачи всем участникам текущего конкурса!

Unreal

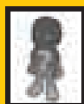
ЖАНР: SHOOTER.FIRST-PERSON. SCI-FI

ПЛАТФОРМА: PC

РАЗРАБОТЧИК: EPIC GAMES

ИЗДАТЕЛЬ: GT INTERACTIVE

ГОД ВЫХОДА: 1998

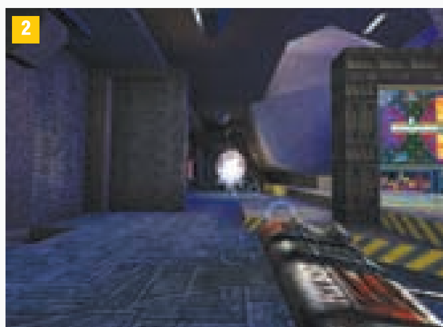


Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@gameland.ru

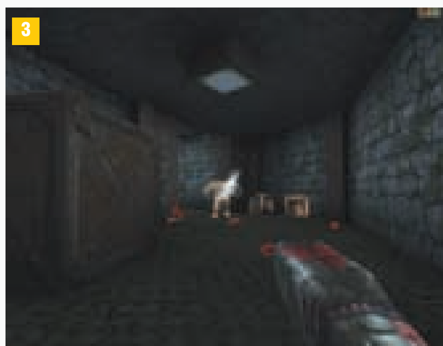
Unreal... это был долгострой, в успех которого верили немногие. Всего полгода прошло со дня выхода Quake 2. Казалось бы, что мог противопоставить королю жанра неокрепший новичок, рожденный, ко всему прочему, не в id Software? Но разверзлись небеса, на Землю снизошло чудо. И имя сего чуда – Unreal. Посмотрите на эти квадратные пейзажи, на воду, небо, на угловатых монстров… Вы готовы пожертвовать ради них чем-нибудь ценным? Нет? Эх, молодежь… Unreal – не просто набор связанных друг с другом уровней. Это живой мир, мечта. Главный герой совершал грандиозное путешествие, успевал посетить разоренные населенные пункты, разрушенные храмы, разбитые космические корабли, за стенами которых все еще слышны предсмертные крики погибающего экипажа… Никто не указывал нам, что делать и в чем наше предназначение, весь путь от Vortex Rikers до Skaarj Mothership игрок проделывал на свой страх и риск. Он сам понимал, как ему, простому заключенному, повезло во время крушения тюремного корабля. И как не повезло одновременно, ведь, по сути, герой очутился в новой, еще более страшной тюрьме. Он приходил к мысли, что неплохо бы удрать с негостеприимной планеты, с интересом читал логи, собираемые с трупов менее удачливых путешественников, выискивал малейшую информацию о звездолетах, находил слухи о местах, которые предстояло посетить в далеком будущем. Он сочувствовал инопланетной расе Nali, страдающей под гнетом оккупантов и ожидающей своего мессию. Возомнив себя спасителем из пророчеств, он помогал добродушным четвероруким гуманоидам, за что получал награду, или не помогал, сосредоточившись на мыслях о побеге. Все это происходило в душе, в мыслях, под впечатлением от увиденного, услышанного и прочитанного. А после тревожного, далекого от «хэппи-энда» финала, геймер открывал для себя все прелести местных ботов, поразительно похожих на сетевых игроков, и впадал в нирвану. Даже самые упертые скептики притихли, собирая отвалившиеся челюсти. Опомнившись, люди протерли глаза, засыпали игру обоснованной и необоснованной критикой, поругали за баги, за нерабочий мультиплеер, за патчи, за системные требования… Но было уже поздно. Unreal пленил разумы и сердца тысяч игроков. Напротив огромной армии поклонников Quake выстроились последователи нового культа «Нереальности». Движок Unreal пустился на вольные хлеба, послужив основой многим ярким проектам, в числе которых Clive Barker's Undying, Wheel of Time и Deus Ex. Искусственный интеллект противников стал предметом зависти конкурентов и настоящим вызовом геймеру. Unreal Tournament, появившийся спустя год словно извинение за все трудности, связанные с мультиплеером предшественника, перевернул представления о командной игре, совершив маленькую революцию в океане сетевых побоищ. Это направление серии успешно развивается до сих пор и скоро порадует киберспортсменов выходом Unreal Tournament 3… Сам Unreal подвергся нескольким переизданиям, обзавелся проходным дополнением и средней по всем параметрам (исключая графику) второй частью, после чего затаился до поры до времени где-то на границе между привычной реальностью и идеалом.



1 В игре к нам никто не обращается, количество скриптовых сценок минимально, всего два ролика на движке – стартовый и финальный. Ничто не мешает погружению в неповторимый мир.



2 Именно Unreal ввел моду на «альтернативный выстрел» из единицы оружия. Благодаря двум разным способам стрельбы, одна из пушек позволяла выполнять секретное комбо, о котором ныне знают все…



3 Для 1998 года монстры были злые и чертовски сообразительные. Ныне, само собой, полно виртуальных противников злее и умнее…



Road Fighter

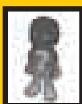
ЖАНР: RACING.2D

ПЛАТФОРМА: NES, MSX

РАЗРАБОТЧИК: KONAMI

ИЗДАТЕЛЬ: KONAMI

ГОД ВЫХОДА: 1984, 1985




Автор:
Алексей Беспалько
retrofreak@mail.ru

7-in-1 Super Hit, (On), Road Fighter, (Start), Level 1, (Start), (B), 198 km/h, (A), 400 km/h... В девяностые у вас была Dendy и картридж «все-в-одном», на котором могла затесаться Road Fighter. А может, на картридже у вашего товарища. Или на отрядной приставке в лагере. Так или иначе, но в девяностые вы не могли избежать Road Fighter, он входил в предустановленный фон, который обеспечивали вездесущие пиратские сборники, – вы точно знали, что когда-то по земле бродили динозавры, следом на сушу выползли игры из картриджей «все-в-одном» – Galaxian, Pac-Man, «Танчики» и Road Fighter, а потом появились НОРМАЛЬНЫЕ ИГРЫ. Игры из дешевых сборников, как правило, не имели другой цели, кроме набора очков и четко выраженного финала – уровни просто бежали по кругу. Это игры молодости индустрии, финал тогда еще не изобрели.

Пролетаю мимо пикселизированных пальм, лавирую между желтыми тихоходами, потом сталкиваюсь с красным автомобилем, который неожиданно начал перестраиваться. Мою машину заносит. Я помню, что нужно нажимать стрелку в сторону заноса, но меня все равно выбрасывает на обочину. Секунды, за которые машина превращается в дымящиеся обломки и обратно, рождают неожиданные образы. Always Crashing in the Same Car, Боуи, Баллард, Warm Leatherette – этого не закладывали разработчики, этому неоткуда взяться, когда вам девять лет, но теперь мозг сам подкидывает определения.

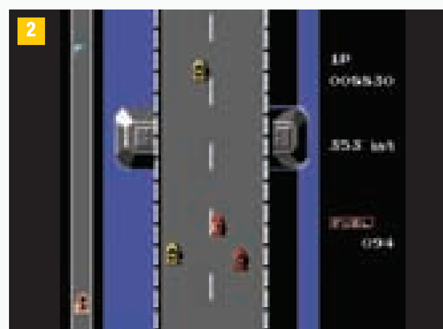
Слишком субъективно. Мне нужна универсальная константа, и Road Fighter масштабируется в исторической перспективе. Та игра от Konami, которую знали школьники девяностых, – это вышедший в 1985 году порт одноименной аркады 1984 года. В оригинале машина участвовала в ралли, и на экране вы видели свое место среди сорока конкурентов. Трасс было шесть, и выделялись они иначе, чем те четыре, что вошли в версию для Famicom. Порт на MSX в этом смысле довольно близок к аркаде. В целом все походило на более ранние Zippy Race (только без мотоциклов) и Spy Hunter (только без стрельбы). Красная машина снова выкатила на автостраду в Konami RF2 Red Fighter 1985 года, но в игре был вид от первого лица, а это мало напоминало ее двумерного предка. Midnight Run: Road Fighter 2, появившаяся в 1995, еще дальше отошла от первоисточника. Самыми же верными последователями идей Road Fighter оказались ее плагиаторы. В 1986 Sega выпустила игру Space Position, которая отличалась от RF по большому счету только тем, что в ней были станции заправки и возможность прыгать. В остальном, вплоть до графики, эта гонка дает повод для генетической экспертизы.

Мне нужно говорить об исполнении, и я обращаюсь к картинке. В девяностые нельзя было сказать, что графика Road Fighter плоха, а сегодня сказать, что она хороша, было бы странно – как же так, ведь это старая игра? На самом деле, очень немногие с тех времен сумели сделать что-то такого же уровня в столь малом разрешении. Удивительно, но графика, похоже, самое главное, кроме ностальгии, что мы можем почерпнуть из игры – только подумайте – 1984 года!

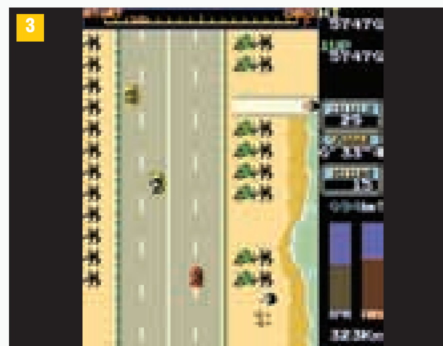
Я слышу сигнал, что кончается топливо, но все же успеваю пересечь финишную черту. Прощай, Road Fighter! На этот раз я прошел тебя до конца.



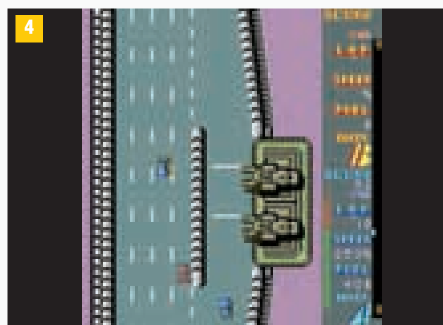
1 Главное меню версии для NES.



2 Road Fighter (NES).

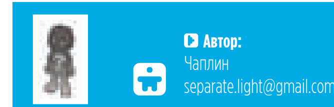


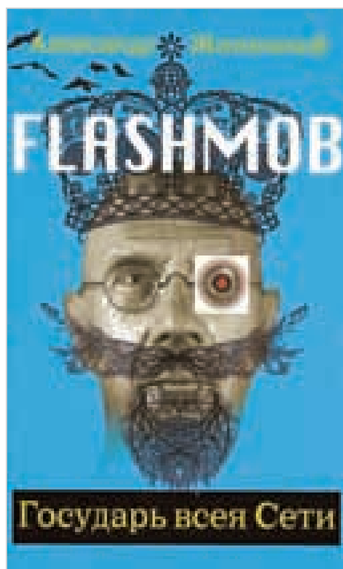
3 Road Fighter (для игровых автоматов).

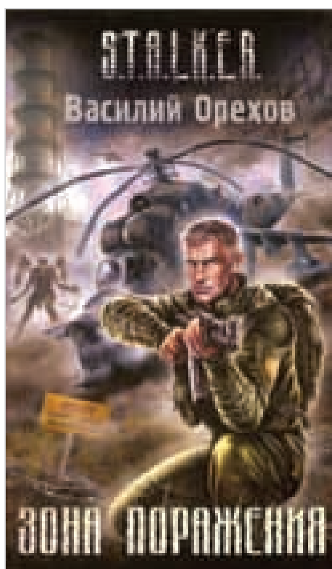


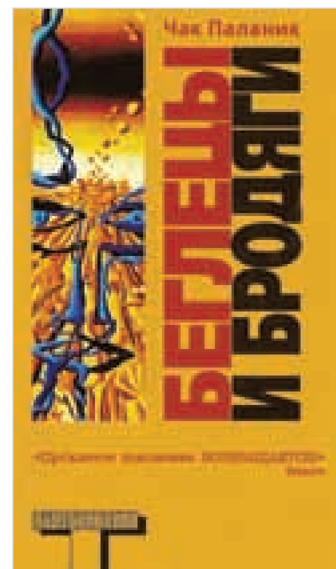
4 Space Position (для игровых автоматов).

Bookshelf









АЛЕКСАНДР ЖИТИНСКИЙ
«FLASHMOB. ГОСУДАРЬ ВСЕЯ СЕТИ»

ЖАНР: ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ РОМАН
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «ЭКСМО»

Надпись на обложке: «Флешмоб – это короткая и часто бессмысленная массовая акция в онлайне и оффлайне». Собственно, вся книга посвящена исследованию этого общественного действия. Но выглядит все как милая сказочка для начинающих пользователей Интернета (в частности, пользователей портала livejournal.com, так называемых ЖЖ-юзеров), доказывающая, что сила в слове есть тогда, когда количество комментариев к твоей записи в ЖЖ переваливает за несколько тысяч. Для людей сведущих книга покажется скучной и слишком безыскусной. Особенно в конце. Но самое обидное, что почти все упоминаемые интернет-адреса существуют, но только для вида, то есть, пока ты не посмотрел дневник так называемого Царя, ты все еще можешь надеяться, что это правда, просто прошедшая мимо тебя. Ведь в предисловии дан непрозрачный намек, что книга основана на реальной истории.

Треть книги – это записи из ЖЖ престарелого физика, который работает сторожем на даче у сына-олигарха. О том, как он докатился до такой жизни и чем себя веселит, его мысли о строении интернет-сообществ, кстати, довольно любопытные, но немного наивные. Чуть позже он знакомится с соседями, которые приглашают его преподавать физику 18-летнему парню, который, как оказалось, и будет государем всея Сети. Нет, изначально он замахивался на престол всея Руси, но вышло все совсем иначе. Как всегда у нас в России происходит.

Лично мне книга не понравилась. Если точнее, мне не понравилась горькая правда о русском народе, который всегда хочет кардинальных перемен, но не думает о последствиях. Житинский превосходно описал психологию толпы. Но он не учел одного: толпа – это одно, а человек, сидящий за компьютером, – это уже личность, у него есть никнейм, образ, он может думать обособленно. Но не всегда хочет, конечно. Да и на флешмобы собираются подростки и студенты, а взрослые люди просто так никогда не станут распевать на Красной Площади «Взвейтесь кострами, синие ночи!».

ВАСИЛИЙ ОРЕХОВ
«ЗОНА ПОРАЖЕНИЯ»

ЖАНР: ФАНТАСТИКА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «ЭКСМО»

Пока в серии под логотипом S.T.A.L.K.E.R. вышло четыре книги (по дате выхода): «Тени Чернобыля» (сборник рассказов), «Зона поражения», «Дезертир» и «Дом на болоте». «Зона поражения» – самая захватывающая. Здесь главный герой – чертовски удачливый сталкер-одиночка Хемуль – берется провести экскурсию по Зоне пятерым богатым интуристам. Вместе с помощником Хе-Хе они всемером гуляют по горячим точкам Зоны в поисках трофеев и сувениров, попутно снимая документальный фильм для National Geographic. Но их прогулка внезапно осложняется: за организованной туристической группой начинается охота. Соответственно, в книге присутствуют все атрибуты самой игры: многочисленные перестрелки, жуткие монстры, тайны, выяснения отношений между членами команды, постоянное напряжение. Ну а также книге, как всем боевикам, присущ минимальный идейный посыл. Герои пройдутся по знакомым игроку местам, встретятся с хорошо знакомыми нам монстрами и группировками – чем не повод погрузиться в любимую игру, скажем, в метро или на скучной лекции? На мой взгляд, из трех романов этот лучший: без претензий, в постоянном движении и похож на игру. Конечно, дотошные читатели придираются ко многим оружейным мелочам в книге. А я встану на защиту автора: если вам без разницы, каковы скорострельность и вес «хопфула», если главный герой все равно выкрутится, вы получите удовольствие от книги. Все-таки не стоит забывать, что по сюжету на дворе далеко не 2007 год, а прогресс не стоит на месте, так что многие нелогичные действия и вещи можно списать именно на это.

Как и следующая игра S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky будет являться предысторией сегодняшней Shadow of Chernobyl, так и следующая книга Орехова (предварительное название «Черный сталкер») будет предысторией к «Зоне поражения». А в продолжении книги, которую нам Василий тоже обещает в своем ЖЖ (http://vas-orekhov.livejournal.com), оживут некоторые умершие в этой книге персонажи. Это же Зона. А вы говорите, «неточности»…

ЧАК ПАЛАНИК
«БЕГЛЕЦЫ И БРОДЯГИ»

ЖАНР: АВТОБИОГРАФИЧНЫЙ РОМАН
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АСТ»

Во время (да и после тоже) прочтения жутко захотелось побывать в городе Портленд, что находится в далекой Америке, в штате Орегон. В романе «Беглецы и бродяги» (хотя на первый взгляд он больше похож на художественный путеводитель) описаны все злачные и крайне интересные места города, истории этих мест, их адреса и телефоны. Жаль, что картинок нет. Отсутствие картинок далеко не единственное, что отличает «Беглецов» от городского справочника. Здесь у нас есть главный герой (собственно, сам Чак Паланик), от лица которого и ведется повествование. В начале каждой главы он кратко описывает ситуацию по отношению к тому или иному виду туристической индустрии, берет интервью у причастных так или иначе к этой индустрии людей. В книге даже можно найти кулинарные рецепты, вполне реальные и весьма полезные при умелом использовании. Эта книга намного мягче, чем большинство произведений автора, но в ней тоже что-то есть особенное, увлекающее. Правда, все никак не могу понять, что именно. То ли личная зависть к жителям, что у нас такого нет, то ли что-то еще. Книга разделена на две части: в одной автор как раз приводит документальные сведения об интересных местах, а в другой – так называемые «открытки», здесь Паланик описывает яркие коротенькие истории из своей жизни.

Автор, как всегда, пишет прямо как есть. Цитировать можно целыми абзацами или даже главами. Особенно «открытки», вставленные между основных глав. Но на счет правдоподобности всей изложенной в книге информации меня гложут смутные сомнения: ну не верю я, что все это могло произойти в одном городе. Хотя, с другой стороны, это достаточно веский повод посетить Портленд и проверить все самому. Несомненно, «Беглецы» выделяются из ряда всех книг Паланика. Но именно эта заслуживает внимания, хотя бы потому, что это Паланик, и он не умеет писать плохо, а автобиографичные вставки крайне любопытны. Поклонники счастливы, Паланик получает гонорар, а любителям путешествовать и готовить книга приносит немалую пользу.

С 5 НОЯБРЯ ПО БУДНЯМ В 18:30 НА 

Кто тут лишний?

МЕЧТЫ АЛИСЫ

alisa.mtv.ru

Остановите **мгновенье!**

28-Й ЭТАП КОНКУРСА

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно. Не годятся и изображения глюков из игр. Даже самых смешных. Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).

ПОБЕДИТЕЛЬ 25-ГО ЭТАПА

Иван Чиркин,

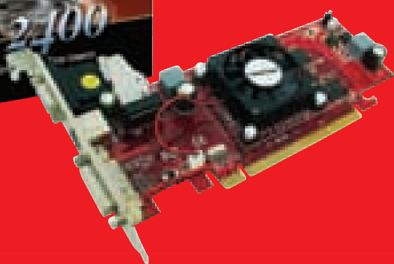
Московская обл.

ПРИЗ: POWERCOLOR HD2400 PRO



«Здесь запечатлен финальный момент Medal of Honor:Airborne – взрыв Flak Tower. Враг ожесточенно сопротивлялся, но, в конце концов, победа оказалась за мной. Fire in the hole!»





В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ

POWERCOLOR HD2400 PRO

(256 MB DDR2, 525/800 MHZ CORE/ MEMORY SPEED)

Ваши письма мы ждем по адресу supershot@gameland.ru (или обычному, почтовому) до 1 декабря 2007 года. Обязательно указывайте в теме:

конкурс «Остановите мгновенье №28»

КОНКУРС «ОДИН ЗА ЧЕТВЕРЫХ»

Журнал «Страна Игр», компания «Акелла» и сети магазинов «Эльдорадо» и «ЭТО» объявляют итоги конкурса «Один за четверых» по игре Loki, проведенного в номере 16(241).

ИТОГИ

Как вы помните, по условиям конкурса нужно было придумать пятого героя в дополнение к уже имеющимся, и участники проявили недюжинную фантазию – можете ознакомиться с работами победителей на нашем диске, поскольку из-за объема их невозможно разместить в журнале. Здесь же мы только назовем имена счастливчиков, получивших ценные призы.







1-е место

Коломыченко Дмитрий
с классом «Тибетский монах»
производительный компьютер IRBIS Q60SLK

2-е место

Шаморгин Федор
с классом «Монах-китаец»
Видеокарта XFX NVIDIA GeForce 8600 GT

3-е место

Тихонов Денис
с классом «Волхв»
Материнская плата XFX NVIDIA nForce 650i Ultra

Наконец, специальный приз – мягкая игрушка волка и коврик для мыши с символикой «Акеллы», отправляется к Владиславу Андреевичу, не назвавшему фамилии, но придумавшему уморительный класс «Чукча».

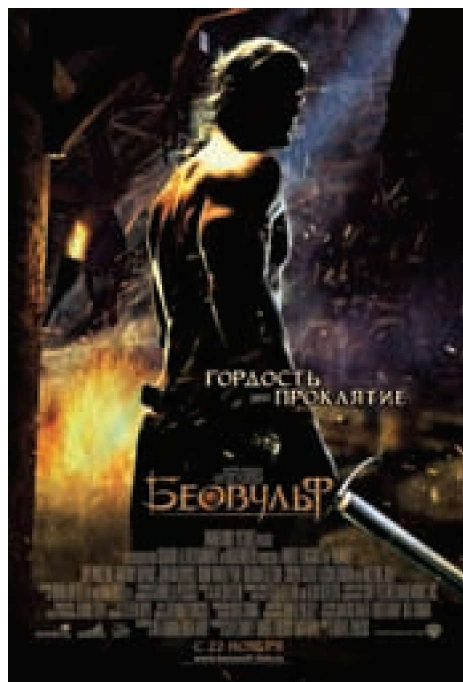
Widescreen

ХОРОШИЕ ФИЛЬМЫ НА ЭКРАНАХ КИНОТЕАТРОВ



Автор:
Иван «cicero» Боднар
cicero@k66.ru

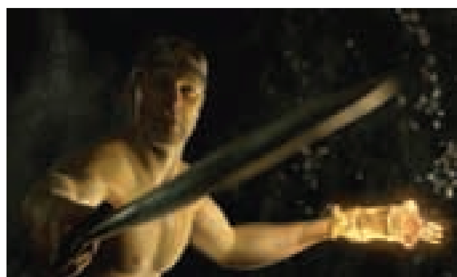
ГЛАВНЫЙ ФИЛЬМ НОМЕРА



БЕОВУЛЬФ

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 22 НОЯБРЯ

ЖАНР:	ПРИКЛЮЧЕНИЯ, ФЭНТЕЗИ, АНИМАЦИЯ, ЭКШН
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	BEOWULF
РЕЖИССЕР:	РОБЕРТ ЛИ ЗЕМЕКИС
В РОЛЯХ:	РЭЙ УИНСТОУН, АНЖЕЛИНА ДЖОЛИ, ЭНТОНИ ХОПКИНС, БРЕНДАН ГЛИСОН, ДЖОН МАЛКОВИЧ
ПРОИЗВОДСТВО:	США, WARNER BROS. PICTURES
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	НЕ ОБЪЯВЛЕНА



РЕЖИССЕР

РОБЕРТ ЛИ ЗЕМЕКИС



ФИЛЬМОГРАФИЯ:
«ПОЛЕ ЧЕСТИ» (1973), «Я ХОЧУ ДЕРЖАТЬ ТЕБЯ ЗА РУКУ» (1978), «ПОДЕРЖАННЫЕ МАШИНЫ» (1980), «РОМАН С КАМНЕМ» (1984), ТРИЛОГИЯ «НАЗАД В БУДУЩЕЕ» (1985-1990), «КТО ПОДСТАВИЛ КРОЛИКА РОДЖЕРА» (1988), «СМЕРТЬ ЕЙ К ЛИЦУ» (1992), «ФОРЕСТ ГАМП» (1994), «КОНТАКТ» (1997), «ЧТО СКРЫВАЕТ ЛОЖЬ» (2000), «ИЗГОЙ» (2000), «ПОЛЯРНЫЙ ЭКСПРЕСС» (2004)

Роберт Земекис родился 14 мая 1952 года в Чикаго в семье югослава и литовки, типичных работяг-иммигрантов. Сам Земекис говорит, что в его семье никто не увлекался ни музыкой, ни литературой, ни театром, а единственным культурным развлечением был телевизор. Можно сказать, что телевидение стало настоящей любовью юного Земекиса. В детстве Роберт снимал свои первые «фильмы» на любительскую камеру, а после изучал кинематограф в Южнокалифорнийском университете. Уже в 21 год он получил студенческую премию за кино «Роман с камнем», чем привлек внимание Стивена Спилберга. Спилберг в качестве исполнительного продюсера – хорошее начало карьеры, согласитесь. В 1978-м Земекис снял «Я хочу держать тебя за руку» (озаглавленный по названию песни Beatles), в котором были использованы архивные записи Ливерпульской четверки. В 85-м, 89-м и 90-м вышли три части фантастической ленты «Назад в будущее», а в 88-м – «Кто подставил кролика Роджера», в котором Земекис совместил игру живых актеров с анимацией. «Форест Гамп» – первый некомедийный фильм Земекиса, собравший шесть «Оскаров» и трогающий зрителя до глубины души. «Полярный экспресс» – первый фильм Роберта, созданный на основе motion capture.

«Беовульф» – не просто страшилка на ночь или эпическая поэма, это сокровищница древнеанглийского языка, чуть ли не десятая доля всей англосаксонской литературы. Она была сочинена примерно в 700-1000-е годы нашей эры (некоторые стихи поэмы привезли на туманный полуостров еще германцы). Сравнить ее можно, пожалуй, с «Одиссеей» и «Илиадой», только вот она не столь известна, как произведения Гомера. Посему и кинематограф уделил «Беовульфу» не слишком большое внимание: одноименный фильм 1999 года за режиссурой Кристофера Ламберта, неслабо перекроившего сюжет, да исландский «Беовульф и Грендель» 2005 года, тоже жонглирующий персонажами, как теннисными мячиками, – вот, в общем-то, и все.
Добавить свою картину в копилку фильмов по мотивам знаменитого эпика спешит Роберт Земекис. Как и предшественники, он слегка подправит древнюю легенду. Итак, храбрый воин Беовульф прибыл во дворец короля Хотгара, чьи люди живут в страхе перед чудовищем Гренделем. Придворным свойственно гулять и веселиться, а Грендель – редкостный мизантроп и терпеть не может радость (прямо как ваша соседка Зинаида Петровна, которая вечно просит топать потише). Беда в том, что Грендель – не Зинаида Петровна, а вместо увещеваний и угроз он предпочитает просто съедать людей. Тем более что человечинку он любит. Беовульф же не испугался чудища и, вступив в схватку, оторвал ему руку. Грендель сбежал на болота, где испустил дух. Однако, как это ни странно, у него тоже была мама, которая родное дитя в обиду не даст. Поэма утверждает, что мать Гренделя принялась мстить и тоже погибла от рук Беовульфа. Только вот роль матери исполняет Анжелина Джоли, мечта поэта. Слегка инфернальная, но от того не менее сексапильная, она попытается соблазнить героя: «Подари мне сына, и я сделаю тебя величайшим королем… Ты будешь вечно королем, вечно сильным». В трейлере Беовульфа коронуют, а во время схватки с драконом (по легенде, с крылатым ящером наш герой сражался уже в глубокой старости) он молод и бодр. Видимо, не удержался и согрешил с матерью Гренделя. Надо отметить, что фильм снимается с использованием захвата движения (он же motion capture). Суть технологии в том, что множество датчиков снимают мимику актеров, переводя полученные данные в трехмерную картинку. Глядя на видео, сразу и не поймешь, то ли это качественная анимация, то ли на актеров наложили семь слоев грима. Заведует процессом Sony Pictures Imageworks, которая уже работала с Земекисом над «Полярным экспрессом». Одним нравится такое оформление, другим – нет. В конце концов, это будущее киноиндустрии. Вспомните ленту «300 спартанцев», которая снята почти без декораций, на фоне зеленого полотна. Все задники смоделированы на компьютере, так что выглядит происходящее… не очень естественно. Равно как и «Беовульф», синтетический, зрелищный и с мускулистыми мужчинами в главных ролях. Жаль только, что у них пластилиновые лица.







ТАКЖЕ НА ЭКРАНАХ



НЕПРИСТОЙНАЯ БЭТТИ ПЭЙДЖ

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 15 НОЯБРЯ

ЖАНР:	БИОГРАФИЯ, ДРАМА
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	THE NOTORIOUS BETTIE PAGE
РЕЖИССЕР:	МЭРИ ХЭРРОН
В РОЛЯХ:	ГРЕТХЕН МОЛ, КРИС БАУЭР, ДЖАРЕД ХАРРИС, ДЭВИД СТРЭТЕЙРН
ПРОИЗВОДСТВО:	США, HBO FILMS
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	91 МИНУТА

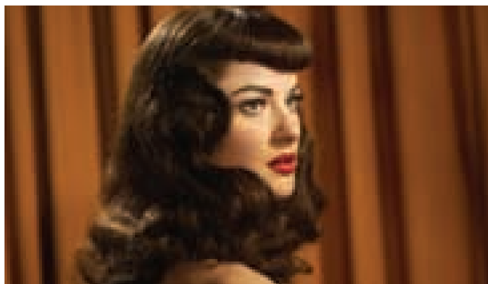


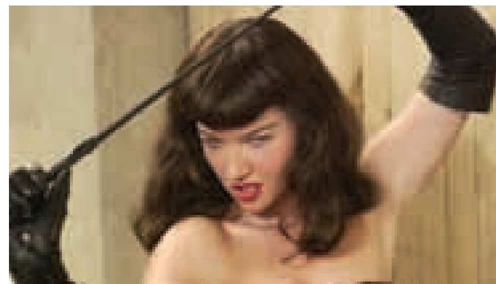
Истории о том, как простушка становится знаменитой, очень популярны, ведь все мы в той или иной степени обыватели, так что эти истории близки многим. Взять хотя бы недавний «Глянец» Андрея Кончаловского, рассказывающий о провинциалке, покоряющей Москву. После череды неудач простушка Галя все же добивается мечты (пусть концовка и весьма двусмысленна). «Непристойная Бетти Пейдж» рассказывает нам ту же до боли знакомую историю, разве что главная героиня – не вымышленный персонаж, хотя жизнь она прожила такую, что нарочно не придумаешь.

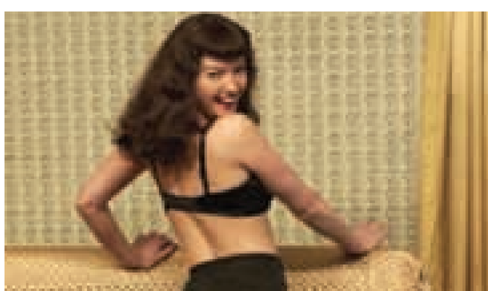
Бетти Пейдж – легендарная американская фотомодель, ярчайшая представительница поп-культуры. Она родилась 22 апреля 1923 года в столице штата Теннеси Нэшвилле. Ее детство пришлось на времена Великой депрессии, и семья Пейдж с трудом пережила экономические катаклизмы. Маленькой Бетти приходилось заботиться о сестре, а когда ей было 10 лет, родители развелись. Целый год Бетти и ее сестра прожили в приюте, их мать вкалывала на двух работах. Даже когда девочки вернулись в семью, нянчиться с ними было особо некому, так что и развлекали они себя сами: шили костюмы, учились делать прически и макияж, изображая голливудских звезд. В 17 лет Бетти забросила учебу, хотя учителя были ей весьма довольны, и увлеклась актерским ремеслом.

Вплоть до 1950-го Пейдж разъезжала по стране в поисках счастья, выполняя в основном секретарскую работу. В пятидесятые же ей посчастливилось попасть в мир будуарной фотографии, где она получила широкую известность. Именно этот мир вывел ее на театральную сцену и телевидение. Стоит ли говорить, что прическами и даже некоторыми костюмами для съемок Бетти занималась сама? Фотографии Пейдж печатали в журналах на протяжении нескольких лет, хотя карьера обычной модели длилась тогда лишь несколько месяцев. В 1957-м Пейдж стала объектом расследования Сената, после которого большая часть негативов с фотографиями секс-иконы была уничтожена, а оставшиеся оказались вне закона. После этого Бетти, очевидно, раскаялась и стала христианским проповедником. Занавес, покой, забвение.

Вдруг в 1976 году эротическое издательство выпускает сборник фотографий Пейдж 50-х годов. Его примеру следует другой издатель, и еще один… Неожиданно в 80-е годы секс-звезда на пенсии вновь становится популярной: публикуют ее прежние фотосессии, о ней говорят в СМИ, в свет выходит журнал The Betty Pages. Трудно поверить, что это просто случайность, а не PR-ход. Сама же виновница шумихи мирненько жила в Лос-Анджелесе и знать не знала о второй волне собственной популярности.









И ЕЩЕ КОЕ-ЧТО О КИНО

ЯРОСТЬ СТИХИИ

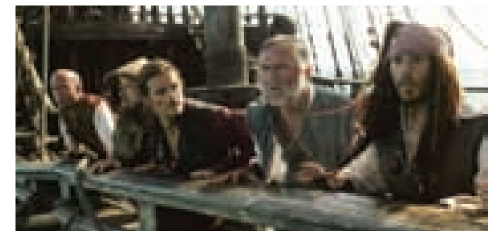
В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 15 НОЯБРЯ

ЖАНР:	КАТАСТРОФА, ДОКУМЕНТАЛЬНЫЙ, ЭКШН
РЕЖИССЕР:	ТОНИ МИТЧЕЛЛ
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	FLOOD
В РОЛЯХ:	РОБЕРТ КАРЛАЙЛ, ДЖЕССАЛИН ГИЛСИГ, ТОМ КУРТНИ, ДЭВИД СУШЕ
ПРОИЗВОДСТВО:	США, ВЕЛИКОБРИТАНИЯ, POWERCORP
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	110 МИНУТ

Давненько нас не баловали хорошими фильмами-катастрофами. Радуйтесь все, кто любит наблюдать, как Мать Природа методично и безжалостно рушит человеческий покой. Стихия разбушевалась и грозит накрыть Лондон с окрестностями огромной волной. Разумеется, власти медлят до последнего; когда прогноз подтверждается, спасти всех уже невозможно. Темзинская дамба (Thamse Barrier), крупнейшее в мире сооружение, сдерживающее приливы, не может противостоять шторму… Только если герои Роб, Сэм и Леонард не рискнут пробраться на дамбу и не попытаются спасти миллионы жизней. Пафос льется через край, вот-вот придут жаловаться соседи снизу. В трейлере все чин по чину: вода зрелищно сносит все на своем пути, герои застывают в ужасе перед стихией, играет симфонический оркестр. Создатели уверяют, что в основе фильма лежат реальные события, чем сильно напоминают о давнишней ленте «Послезавтра».



Академик Иван Павлов был бы в восторге, узнай он, что Walt Disney Pictures собирается снять очередной фильм с магической фразой «Пираты Карибского моря» в названии. Еще бы, пример такого стойкого условного рефлекса на деньги (получил денежку – снял новый фильм) встретишь нечасто. С другой стороны, $2.7 миллиарда кассовых сборов за три фильма – хороший повод выпустить продолжение или спин-офф, а на качество трилогии грех жаловаться. Так что в 2010 году нас ждут новые приключения Джека Воробья, которого, по слухам, судьба занесет в Атлантиду. Джонни Депп в картине примет участие однозначно, а вот Орландо Блум и Кира Найтли – навряд ли. Первый требует слишком высокого гонорара, а вторая устала от роли Элизабет Суонн. Да и режиссер предыдущих частей Гор Вербински уже не может видеть всех этих пиратов. Но кому какое дело? На Джека Воробья зритель все равно клюнет.



Дик Кук из Walt Disney Pictures обмолвился, что очень скоро будет анонсирован кукольный фильм. Автором Кук назвал некоего «творческого мыслителя, ответственного за большую часть кукольных мультфильмов последнего десятилетия», которым, надо полагать, окажется Тим Бёртон, ответственный за «Кошмар перед Рождеством». По слухам, он работает над полнометражным римейком его собственного коротенького черно-белого фильма «Франкенвини» (Frankenweenie). Оригинал был пародией на фильмы понятно о ком: юный Виктор Франкенштейн решает оживить своего песика Спарки, попавшего под машину. Болтики, молния, немного ниток – жутковатое зрелище, но мальчику нравится.

БАНЗАЙ! ЯПОНСКАЯ ПОП-КУЛЬТУРА ГЛАЗАМИ ЭНТУЗИАСТОВ!

ОСЕННИЙ АНИМЕ-СЕЗОН

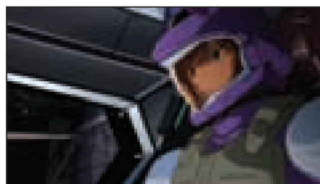


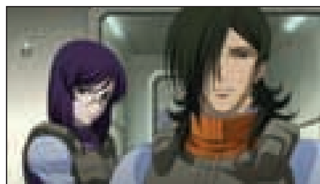

Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

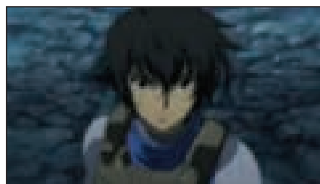
MOBILE SUIT GUNDAM 00

НАШ ПРОГНОЗ: НУЖНО СМОТРЕТЬ

Безусловно, главное событие сезона – запуск нового сериала семейства «Гандам». И Gundam 00 смело отступает от канонов жанра. Во-первых, действие происходит в нашем мире, на Земле, и ни о каких космических колониях даже речи не идет. Во-вторых, в сериале впервые используется грегорианский календарь: в 2307 году на Земле развернутся войны за энергоресурсы. В центре сюжета – пилоты и Гандамы частной компании Celestial Being, которая на весь мир транслирует неожиданное заявление: она намерена военной силой подавить все вооруженные конфликты на планете. В кои-то веки «Гандам» спускается на землю и ставит перед зрителем злободневные политические вопросы: как быть с локальными войнами и можно ли оправдать терроризм ради благой цели? Наконец, дизайнером персонажей в этот раз стала Юн Кога, известная по девчачьей манге Loveless, поэтому персонажи больше похожи на нормальных людей, а не на космических героев.





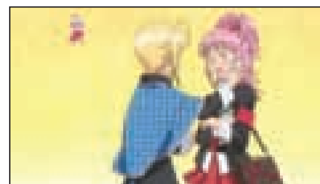




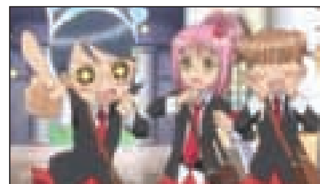
SHUGO CHARA!

НАШ ПРОГНОЗ: НУЖНО СМОТРЕТЬ

Самый модный сериал сезона. Как и многие другие модные аниме, этот о главном – о чувствах, о сложной девичьей душе. Главная героиня Ам Хинамори одевается в стиле «готический панк», отчего все считают ее надменной гордячкой. Им невдомек, что это – маска, за которой прячется обычная наивная, неловкая и трогательная девочка. Да и сама Ам то и дело не подумав говорит такое, за что потом не раз корит себя. Она мечтает набраться смелости и наконец вести себя так, как ей самой хочется. Однажды у нее появляются три маленьких ангела-хранителя, каждый из которых отражает часть ее характера. Один смелый и независимый, второй – хозяйственный и домашний, третий – общительный и жизнерадостный. Вместе с ними Ам попадает в невероятные приключения и разбирается в собственных чувствах. И все это с первоклассными дизайнами персонажей, тонким чувством стиля, грамотной режиссурой, плавной анимацией и теплым незамысловатым юмором.



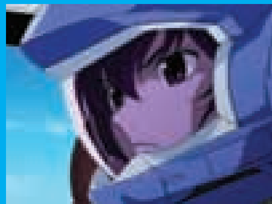
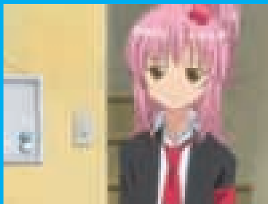


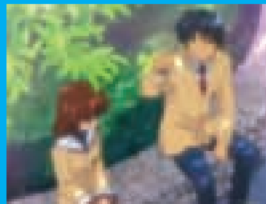




АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

Специальная акция! Не пропустите! На DVD к этому номеру журнала вы найдете опенинги всех новых сериалов, упомянутых на этих страницах: Mobile Suit Gundam 00, Shugo Chara!, Clannad, Kaiji: Ultimate Survivor, Blue Drop, Dragonaut -The Resonance-, Majin Tantei Nogami Neuro, Minami-ke, Night Wizard -The Animation-, Bamboo Blade, You're Under Arrest Full Throttle, Sketchbook -Full Color's-, KimiKiss -Pure Ruge-, Yattokame Tanteidan, Moonlight Mile 2nd Season -Touch down-, Jyushin Enbu - Hero Tales.

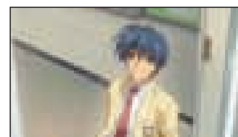
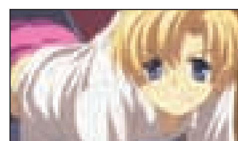





CLANNAD

НАШ ПРОГНОЗ: НУЖНО СМОТРЕТЬ

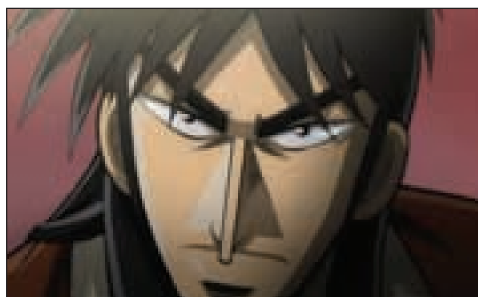
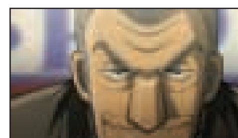
Clannad – одна из самых любимых в стране японских интерактивных новелл, которая по продажам и популярности может запросто соперничать с Fate/stay night. И это даже несмотря на то, что в Clannad нет ни кадра порнографии (в отличие от того же Fate/stay night, где о-го-го что творится). В этом сентябре новеллу превратили в полнометражный анимационный фильм, а сейчас – и в телесериал. И первое, что приходит на ум, когда начинаешь смотреть Clannad, – это прошлогодний сериал The Melancholy of Haruhi Suzumiya. Дело в том, что Clannad – тот редкий случай, когда над экранизацией интерактивной новеллы поработали всерьез, и уровень анимации и режиссуры, пожалуй, не уступает истории Харухи Судзумии. Сюжет без затей, про одного парня и ватагу девушек, но подан он здесь очень грамотно. Приятно и то, что, в отличие от большинства гаремных сериалов, где герой – слабак и тряпка, здешний протагонист Томоя Окадзаки – нормальный, взрослый и думающий герой. Как результат, его отношения с девушками наполняются смыслом, и следить за происходящим становится интересно. Словом, лучшая и совсем непошлая экранизация интерактивной новеллы.


KAIJI: ULTIMATE SURVIVOR

НАШ ПРОГНОЗ: НУЖНО СМОТРЕТЬ

Кайдзи – лентяй и неудачник. Он не работает, а свободное время проводит за азартными играми, пьянством и мелким хулиганством. Но однажды Кайдзи влип. Он, не подумав, по просьбе друга подписал за него документы на предоставление кредита, и вот результат: ни приятеля, ни денег. Теперь финансовым положением Кайдзи очень интересуется якудза, а с якудзой шутки плохи. Сборщик долгов предлагает Кайдзи сделку: парень должен отправиться на особый корабль Espoir, где можно отыграть долг. Кайдзи ничего не остается, кроме как согласиться, хотя он еще не знает, что именно за испытания его ждут... Такова завязка Kaiji: Ultimate Survivor, и, признаться, сериал оказался на удивление удачным, несмотря специфический дизайн персонажей и огромные остроконечные носы. Аниме Kaiji замечательно тем, что похожих на него днем с огнем не сыскать: здесь нет ни трусиков (трусиков в этом сезоне вообще как-то мало), ни волшебных девочек, ни гигантских роботов, ни мистики – а только история о людях со дна, которые попадают из огня да в полымя. И способ выбраться у них один: собраться, взять себя в руки и победить. Стоит проникнуться необычным настроением сериала, и даже носы перестают казаться дикостью.





Японское правительственное агентство по культуре предлагает внести изменения в закон об охране авторских прав. Сейчас противозаконно заливать в Сеть защищенный авторскими правами материал, но к лицам, скачивающим его для персонального использования, невозможно применить никаких санкций. Во новом проекте закона ответственность за нарушение прав распространяется не только на того, кто первым опубликовал защищенный материал, но и на всех, кто позже участвовал в обмене этими файлами. А поскольку многие файлообменные программы автоматически обмениваются данными друг с другом, даже не спрашивая разрешения пользователя, суть законопроекта можно выразить в простом тезисе: «Запустил торрент – в тюрьму!».



Новая полнометражка Evangelion 1.0 заслужила звание самого популярного фильма по «Евангелиону», блистательно обогнав по сборам The End of Evangelion и Evangelion: Death & Rebirth. Свежая лента собрала в прокате 12.7 миллиона долларов, лишь незначительно обойдя «Конец Евангелиона» с его результатом в 12.6 миллиона. С чем авторов и поздравляем: теперь у них (наверное) есть деньги на съемки второй части. Кстати, Утада Хикару, исполнительница главной музыкальной темы Beautiful World, недавно заработала статус самой успешной в Сети исполнительницы. Ее песни были куплены в Сети более десяти миллионов раз. Правда, на сам Beautiful World сейчас приходится меньше миллиона продаж, а основой успеха стали песни, написанные для игровых телесериалов (так называемых «драм»).



Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает три диска с аниме «Махоро-матик». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 декабря.

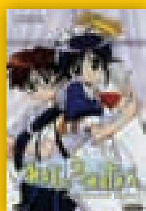
ВОПРОС:

СКОЛЬКО МАНГА-АДАПТАЦИЙ УЖЕ ЕСТЬ У СЕРИАЛА MOBILE SUIT GUNDAM 00?

1. ТРИ

2. ПЯТЬ

3. ДЕВЯТЬ



Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai-konkurs@gameland.ru

ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

Два DVD с аниме «Призрак в доспехах: Синдром одиночки» получает Андрей Южаков из Кургана. Ацуко Танака, голосом которой говорит майор Кусанаги, также озвучивала Лару Крофт в японском дубляже игр сериала Tomb Raider.

Необходимый комментарий

На момент подготовки этого материала осенний аниме-сезон только-только стартовал, и мы посмотрели по одному, в лучшем случае по два эпизода от каждого сериала. Поэтому мы решили использовать иную, более общую, но и более объективную систему оценок или, скорее, прогнозов.

«Нужно смотреть» – необычные и любопытные сериалы, задающие моду в индустрии. Это могут быть как дорогущие блокбастеры, так и талантливые низкобюджетные открытия. В любом случае, посмотреть хотя бы одну серию обязательно нужно.

«Можно смотреть» – сериалы-середнячки. Они не пытаются совершить прорыв, но в своем весе выступают уверенно и годятся, чтобы скоротать время в ожидании чего-то повеселее.

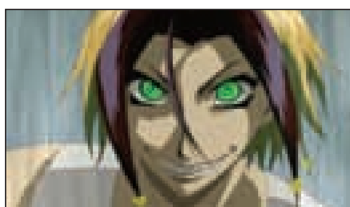
«Для фанатов» – сериалы, снятые по шаблонам жанра. Видел один – считай, что видел все. Рекомендуются только наиболее самоотверженным поклонникам жанра.

MAJIN TANTEI NOGAMI NEURO

НАШ ПРОГНОЗ: МОЖНО СМОТРЕТЬ

Экранизация одноименной манги из легендарного еженедельника манги Shonen Jump. Нейро – демонический сыщик из другого мира. На Земле он делает своим партнером школьницу Яко Кацураги, которая быстро становится известным частным детективом. Ей и достается вся слава, пока Нейро разгадывает загадки при помощи своих «777 демонических инструментов», а отношения между глуповатой школьницей и хитрым сыщиком становятся постоянным объектом шуток. Неплохо, но наметившаяся в первых сериях тенденция «одна серия – одно дело» ограничивает возможности аниме. Как ни крути, а за одну серию много не нарасследуешь.



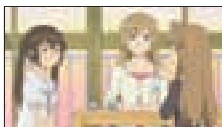


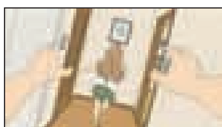


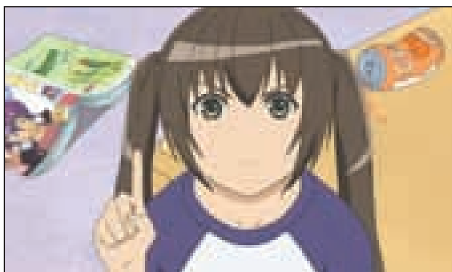
MINAMI-KE

НАШ ПРОГНОЗ: МОЖНО СМОТРЕТЬ

Логотип Minami-ke очень похож на логотип Azumanga Daioh, и это неспроста: в обоих сериалах нам показывают повседневную жизнь простых, незатейливых и веселых девчонок. В Minami-ke героинями становятся три сестры Минами, живущие под одной крышей, и в первой серии перед ними встают следующие жизненно важные проблемы: как приготовить еду, как научиться целоваться и что делать, если тебе пришло любовное послание. Все эти метания уже давно набили оскомину, но чего у Minami-ke не отнять, так это необычного дизайна персонажей с «клювиками» (острый угол рта героини направлен вверх, а не вниз, как обычно, отчего все рты становятся похожими на клювики) и фантастической, дорогущей анимации, поспорить с которой не может ни один сериал этого сезона. В одной сцене камера даже начинает вращаться вокруг героинь. В общем: шаблонно и привычно, но красиво и дорого. Можно смотреть.



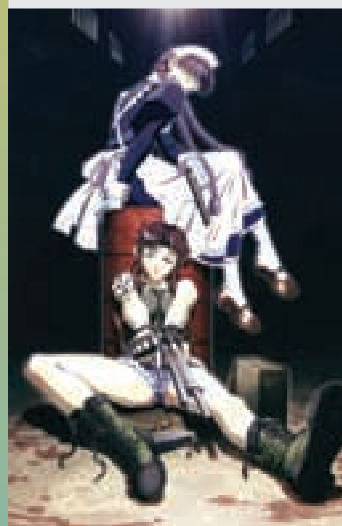




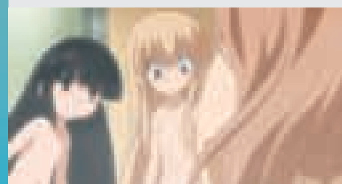




Скандал в американской аниме-индустрии. Издательство Geneon, успешно проработавшее несколько десятилетий, объявило о немедленном уходе с аниме-рынка, о прекращении всех продаж DVD и отмене всех запланированных релизов. Президент компании Эйдзи Ории в официальном обращении к поклонникам аниме выразил надежду, что его фирме все-таки удастся завершить начатые дела, но подчеркнул, что ничего не может сказать наверняка. Таким образом, дубляж и распространение всех англоязычных релизов компании (а среди них второй сезон Black Lagoon, Zero no Tsukaima, Magical Girl Lyrical Nanoha и другие) были пущены на самотек, а одним игроком на американском рынке аниме стало меньше. Пока конкуренты празднуют неожиданную удачу, нам остается только гадать, что заставило руководство Geneon принять столь резкое и неожиданное решение.



Японская телевизионная станция TV Saitama, кажется, всерьез решила заслужить печальную известность у зрителей аниме. Сначала с эфира сняли второй сезон Higurashi no Naku Koro ni за излишнюю и неоправданную жестокость. А теперь из телепрограммы без объяснения причин исчез новый аниме-сериал Kodomo no Jikan. Впрочем, чего тут скрывать: такой похабщины про таких маленьких девочек давно уже никто не рисовал, и неудивительно, что телевизионщики блюдут, так сказать, нравственность. Странно, что они начали это делать только сейчас. Впрочем, кроме TV Saitama сериал должен был пойти еще на нескольких станциях, и они-то показ не отменили...

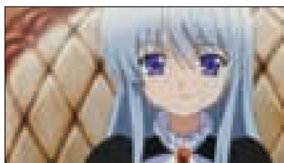
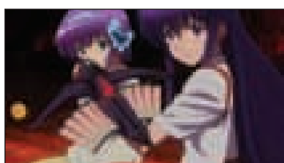




NIGHT WIZARD -THE ANIMATION-

НАШ ПРОГНОЗ: МОЖНО СМОТРЕТЬ

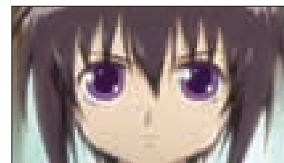
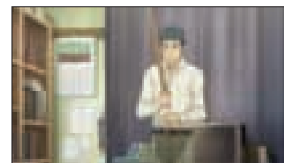
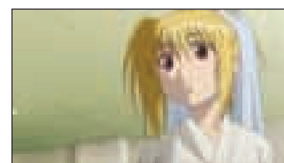
Night Wizard – это японская ролевая игра. Не компьютерная и не консольная, а обычная, словесная, вроде D&D, где ты бросаешь кубики и рассказываешь, что будет делать твой персонаж. Первое издание правил Night Wizard вышло в 2002 году, в этом году выходит второе, и к этому случаю в телевизоре уже маячит аниме Night Wizard -The Animation-, которое, разумеется, полностью соблюдает все формальности ролевой системы. Впрочем, даже если не знать обо всех этих подробностях, сериал можно смотреть с удовольствием: нарисовано красиво, сюжет любопытный, герои необычные, шутки смешные. А уж если знать ролевую систему и разбираться в ней – то с удвоенным удовольствием.


BAMBOO BLADE

НАШ ПРОГНОЗ: МОЖНО СМОТРЕТЬ

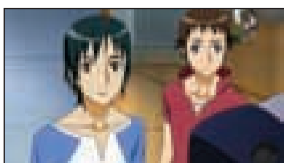
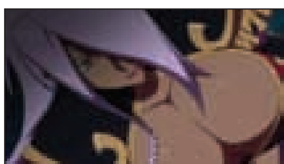
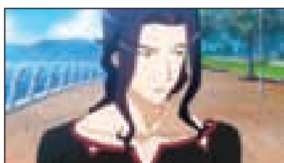
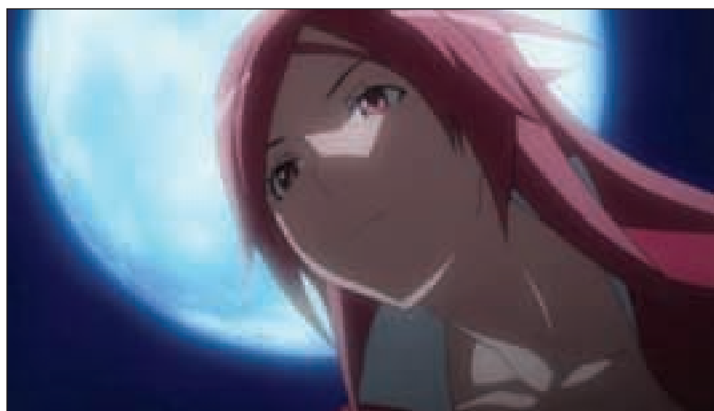
Про кендо, то есть про японское традиционное фехтование. На тренировках по кендо используются бамбуковые «мечи», отсюда и название сериала. В первом эпизоде герои-энтузиасты ищут, кто же присоединится к их школьному клубу фехтования, чтобы задать перцу сначала местным хулиганам, а потом и другим школам на юношеском чемпионате. Ну, это наша догадка: ведь именно так бывает в большинстве спортивных сериалов, и не похоже, чтобы Bamboo Blade удалось чем-то отличиться. Главными героями станут опять школьницы, менеджером – слабак и тряпка, но все вместе они все равно придут к громким победам, потому что очень хотят. А очень хотеть – это в аниме главное. Наконец, из отличительных черт отметим дизайн персонажей, напоминающий одновременно и Gundam SEED, и Fate/stay night.


DRAGONAUT -THE RESONANCE-

НАШ ПРОГНОЗ: МОЖНО СМОТРЕТЬ

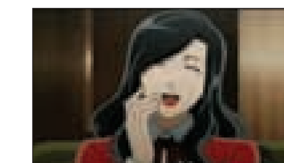
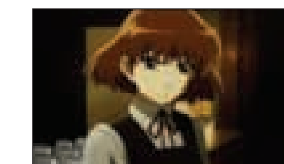
В скором будущем человечество якобы находит на дне моря драконье яйцо. Яйцо достают и сохраняют про запас в инкубаторе, но не просто так, а потому что Земле угрожает стремительный астероид из космоса… Похоже на горячечный бред, не правда ли? Тем не менее, именно таков сюжет Dragonaut -The Resonance-, и сериал вовсе не выглядит таким же идиотским, как его краткое изложение. Герои нарисованы очень современно и модно, денег на производство явно не жалели, а разноплановых персонажей в одной только первой серии в кадр попадает, пожалуй, не меньше, чем в «Гандаме». Да и происходящее оказывается неожиданно трагическим и серьезным.

BLUE DROP

НАШ ПРОГНОЗ: МОЖНО СМОТРЕТЬ

Манга Blue Drop относится к замечательному поджанру «научно-фантастическое юри», а вот с аниме пока не все понятно. По большому счету, в первой серии толком не было ни научной фантастики, ни юри. Вечно недовольная девочка Мари Вакатаке, в пять лет потерявшая память, по воле бабушки отправляется учиться в девичий пансионат. Там она встречает прекрасную Хагино Секондзи, они почти целуются, потом ссорятся, потом мирятся. А ночью Хагино отправляется к морю, к мистической подводной лодке (пришельцев?) с фиолетовыми огнями. Дын-дын-дын, конец серии. Все очень мило и трогательно, картинка немного выцветшая, девочки симпатичные, сюжет неторопливый, будущее светлое. Интересно, чем это закончится в итоге: все-таки фантастикой или юри?

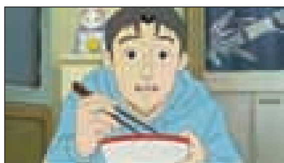
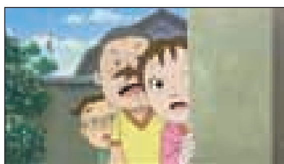





YATTOKAME TANTEIDAN

НАШ ПРОГНОЗ: ДЛЯ ФАНАТОВ

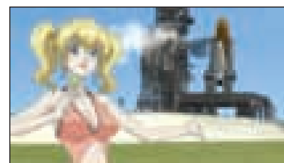
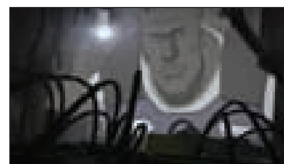
Берегись, преступник! В Токио действует команда бабушек-детективов. Они собирают улики, посылая внучек на место преступления, допрашивают свидетелей за чашкой чая и ловят бандитов... А вот как бабушки ловят бандитов, мы пока не узнали. Yattokame Tanteidan – «социальный» сериал о теплых отношениях старшего и младшего поколений. Умиляет намеренно упрощенный внешний вид героев, сделанный без всякой претензии, незамысловатые сюжеты и энергичный, броский опенинг. Смотреть, правда, все равно невозможно: это сериал для японцев и про японцев, об их непонятных заботах. Вряд ли он будет интересен кому-то из наших читателей. Если вы, конечно, не японская бабушка.

MOONLIGHT MILE 2ND SEASON -TOUCH DOWN-

НАШ ПРОГНОЗ: ДЛЯ ФАНАТОВ

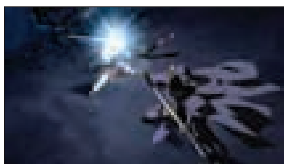
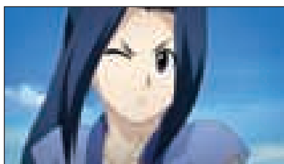
Есть такой специальный поджанр, сверхреалистичное аниме. Его авторы обычно досконально разбираются в теме сериала и воспроизводят ее с таким тщанием и вниманием к мелочам, что, если темой не интересоваться, смотреть вообще невозможно: ради правдоподобия здесь часто жертвуют чем угодно. Космическая эпопея Moonlight Mile реалистична во всем, от дизайна персонажей до поведения техники в космосе. После многих лет, проведенных с «Гандамами», приятно вспомнить, что, вообще-то, звуки в космосе не слышны, да и двигатели работают лишь доли секунды, ведь кораблю не надо преодолевать силы тяжести и сопротивления воздуха. В остальном – предельно подробно и... очень нудно. Наверное, работа в космосе такая и есть.

JYUSHIN ENBU – HERO TALES

НАШ ПРОГНОЗ: ДЛЯ ФАНАТОВ

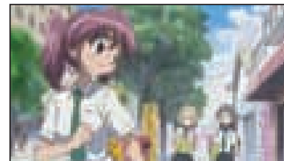
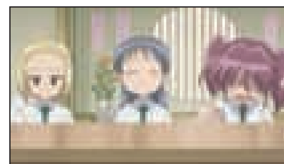
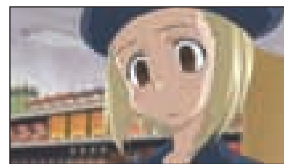
Манга Jyushin Enbu – новая работа художницы Хирому Аракавы, прославившейся Fullmetal Alchemist. Действие происходит в Древнем Китае, где главный герой, парнишка по имени Тайто, впутался в какое-то древнее пророчество и теперь должен отправиться в далекое путешествие, добыть легендарный меч и бла-бла-бла. Детский сюжет усугубляется нелепым дизайном персонажей: герои носят либо типовой армейский доспех, либо мешок с дыркой для головы. Наконец, анимировано все за две копейки: драки, которых в сериале пруд пруди, выглядят из рук вон плохо, а вместо фона в них ставят какие-нибудь синие пятна. И даже внешность персонажей при экранизации упрощена настолько, что растеряла былую привлекательность.

SKETCHBOOK ~FULL COLOR'S~

НАШ ПРОГНОЗ: ДЛЯ ФАНАТОВ

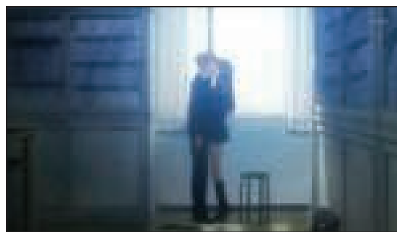
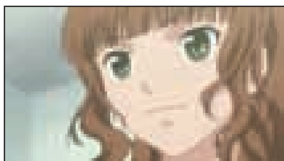
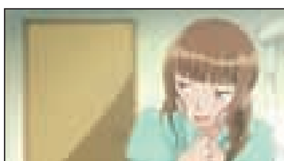
Sketchbook возвращает нас на десять-пятнадцать лет в прошлое. Дело в том, что художники опять приняли на вооружение тогдашний стиль изображения героинь: вглядевшись повнимательнее в картинки, вы можете заметить характерные особенности стиля: выпуклая щека и чуть заметный провал на уровне глаз (и еще уши на подбородке, но это в аниме и сейчас обычное дело). Так вот, такой ретро-стиль и составляет главное достоинство Sketchbook. В остальном – обычный неторопливый, простой и трогательный сериал про девочек и школу (рисования), основанный, кстати, на ён-коме (манга-историях в четырех кадрах). Глазу зацепиться здесь, кроме упомянутых ретро-дизайнов, совсем не за что.

KIMIKISS -PURE RUGE-

НАШ ПРОГНОЗ: ДЛЯ ФАНАТОВ

Основано на видеоигре для PlayStation 2, про девочек и школу. В игре у нашего героя был месяц времени и благородная цель – по итогам месяца получить трогательный поцелуй от одной из окружающих девиц. В аниме же экранного времени парням достается мало: главными героинями здесь будут очень симпатично нарисованные девочки. Сериал напоминает Sketchbook ~Full Color's~, с той лишь разницей, что там ставка сделана на ретро-дизайн и наивность, а здесь, похоже, на укладку главной героини, якобы реалистичную внешность, стильную школьную форму и поцелуйчики. Не происходит, конечно, ничего.

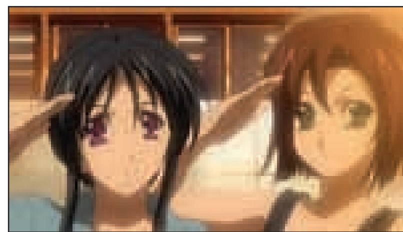




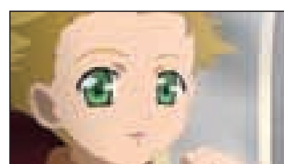
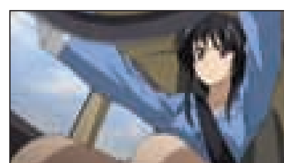


YOU'RE UNDER ARREST FULL THROTTLE

НАШ ПРОГНОЗ: ДЛЯ ФАНАТОВ

Широко разрекламированный новый сезон You're Under Arrest оказался пустышкой. Фабула та же, что и всегда: две девушки-полицейские (одна умная, а вторая сильная) ищут и находят разнообразные неприятности. Мы привыкли видеть в You're Under Arrest веселый приключенческий детектив, а в новом сериале умудрились испортить и погони, и расследования. Во-первых, героиням в опеку дали бестолкового богатого наследника с мистическим амулетом. Во-вторых выглядят все эти погони с перестрелками из рук вон плохо. На фоне былых приличных полнометражек и OVA – ноль без палочки.



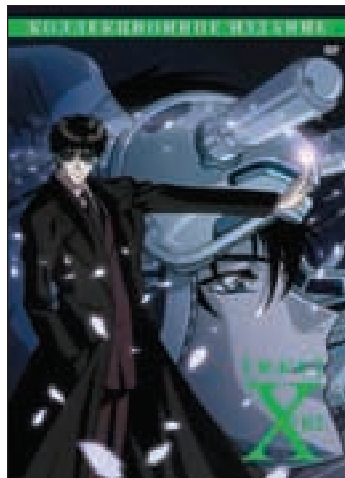




Мини-обзоры

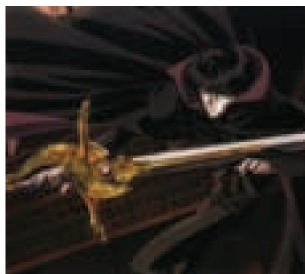
ИКС. ДИСК 2

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ЁСИАКИ КАВАДЗИРИ, 2001 · РЕГИОН: РОССИЯ

ОЦЕНКА: 4 из 5



Компания «Мега-Аниме» продолжает мега-издание телесериала «Икс» режиссера Ёсиаки Кавадзири. Напомним, что манга «Икс» от арт-группы CLAMP была экранизирована дважды – первый раз в формате полнометражного фильма режиссером Ринтаро (Сигеюки Хаяси) в 1996 году, второй раз – в телесериале Ёсиаки Кавадзири. Полнометражный фильм не был выпущен в России, а телесериал выходит как раз сейчас, и вот его второй диск. На диске записано четыре эпизода (с пятого по восьмой), снабженные оригинальной озвучкой и русским многоголосым переводом (и то, и другое есть в форматах 2.0 и 5.1), а также русскими субтитрами. Наконец, в который раз хочется похвалить роскошное коллекционное издание в раскладном картонном боксе и с тремя «коллекционными открытками». Этот, а также первый диск «Икса», станут украшением любой коллекции за 450 рублей, по ценам магазина OZON.ru.



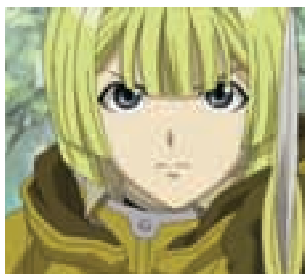
PUMPKIN SCISSORS. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: КАЦУХИТО АКИЯМА, 2006 · РЕГИОН: США

ОЦЕНКА: 3 из 5



Рэндел Оланд, главный герой Pumpkin Scissors, напоминает тонберри из Final Fantasy: он тоже «медленно подходит к противнику и убивает его кухонным ножом». У Рэндела даже есть свой фонарик! Кроме этого замечательного обстоятельства, Pumpkin Scissors мало чем способно впечатлить зрителя. Действие происходит в альтернативной Европе между двумя мировыми войнами, а главными героями становятся сотрудники (и сотрудницы, куда ж без них) отдела «внутренних расследований» под названием Pumpkin Scissors. Пожалуй, главное достоинство сериала – отличный механический дизайн военной техники, правдоподобная военная форма и досконально прописанная система армейских званий. На этом фоне сил нет смотреть на нелепые характеры героев и сюжет, где злодеи падают в пропасти. Ну сколько можно? Даже в детских меха-сериалах злодеи уже не падают в пропасти, а тут на тебе. Опять.



POTEMAYO. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ТАКАСИ ИКЕХАТА, 2007 · РЕГИОН: ЯПОНИЯ

ОЦЕНКА: 3 из 5



Что бывает, если забыть в темном углу холодильника плов на пару-тройку месяцев? В сковородке зарождается разумная цивилизация, и вам повезет, если, как у школьника Сунао Мориямы. Сунао однажды услышал в холодильнике странный шум, открыл, а там – крошечная общительная девочка. Сунао назвал ее Потемайо, потому что она уже успела сожрать картошку (potato) и майонез. Несмотря на столь остросюжетное начало, Potemayo – веселая комедия про смешных холодильных малышек. Они толком не умеют говорить, но быстро привязываются ко всем героям и попадают во множество забавных ситуаций. Хуже того, в холодильнике уже зреет злая сестра-близнец Потемайо, безукоризненно владеющая огромной косой, но такая же маленькая и бестолковая Гутико. За двенадцать эпизодов сериала этот кавардак как раз не успевает надоесть.



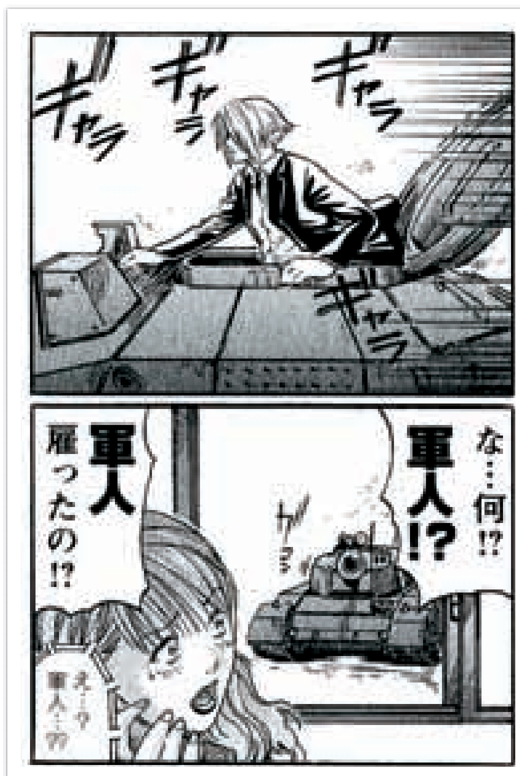
THE HIRED GUN

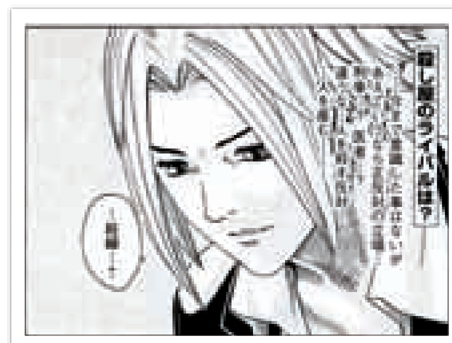
殺し屋さん

СОЗДАТЕЛЬ: МАСАХИДЕ ИТИДЗЁ (СЦЕНАРИСТ) И ЧИКУ (ХУДОЖНИК) ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2004 ГОД, ЖУРНАЛ ACTION

ОЦЕНКА: 4/5

Можно рисовать смешную ён-кому (мангу в четырех кадрах) о девочках и школе, и тогда получится Azumanga. А можно – о наемном убийце, и тогда из-под кисти художника выйдет The Hired Gun. Причем авторам и вправду удалось сделать историю смешной до колик: безукоризненно одетый, очень серьезный, но придурковатый наемный убийца, которого здесь вежливо называют «коросия-сан», попадает в совершенно идиотские ситуации, и часто по своей вине. И не сказать, чтобы он из них с блеском выпутывался: формат ён-комы не требует наличия какого-то стержневого сюжета, и The Hired Gun без него отлично обходится. Суровая деятельность убийцы редко когда становится предметом шуток, поэтому и материал у авторов был богатый: коросия-сан найдет, как провалить любой, даже самый надежный способ убийства, и попытается осуществить такие, которые в здравом уме придумать невозможно. Время от времени в кадр попадает и личная жизнь: беготня от детективов, укрощение сторожевых собак, а также полная беспомощность убийцы перед знакомой спортсменкой, увлеченной кендо.







GALAXY EXPRESS 999

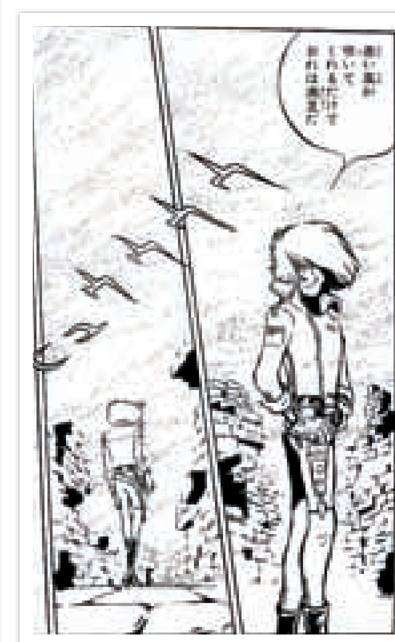
銀河鉄道999

СОЗДАТЕЛЬ: ЛЕЙДЗИ МАЦУМОТО ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 1977 ГОД, ЖУРНАЛ BIG COMIC

ОЦЕНКА: 5/5

«Галактический экспресс 999» – одно из тех редких аниме, которые можно было увидеть в советские и ранние постсоветские годы. Тогда мало кто в стране знал, какую роль сыграл космический поезд и его создатель Лейдзи Мацумото в истории аниме. В семидесятые Мацумото был одним из законодателей мод в аниме: его работы были чрезвычайно популярны и находили множество подражаний. На пике популярности Мацумото создал мангу Galaxy Express 999 – историю бедняка Тецуро, мечтающего стать роботом и обрести вечную жизнь. В погоне за этой мечтой Тецуро отправляется в путь на планету Андромеда, где, по слухам, безумно дорогие механические тела раздают всем желающим. По пути Тецуро и его спутница Метель посещают около сотни совершенно разных планет, все больше понимая разницу между роботами и людьми. Лейдзи Мацумото ныне подрастерял былое влияние, но, читая старую мангу, легко увидеть, что привлекало в ней тогдашнего читателя: множество неожиданных сюжетных ходов, актуальные проблемы, благородный юношеский пафос и, самое главное, эстетика мчащегося в космосе поезда.



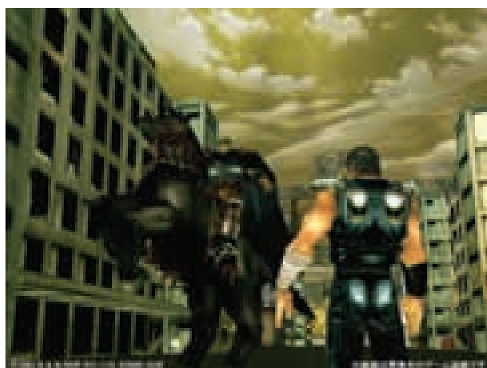


HOKUTO NO KEN ONLINE

ПЛАТФОРМА: PC | РАЗРАБОТЧИК: GUNGHO ONLINE | ИЗДАТЕЛЬ: GUNGHO ONLINE | ДАТА РЕЛИЗА: 2008 ГОД

История не в тему: однажды Konami захотела сделать MMORPG по меха-сериалу Tengen Toppa Gurren Lagann. Бета-тест закончился катастрофой: игра, будучи установленной, начисто уничтожала операционную систему. Konami, чтобы как-то исправить положение, разослала всем участникам бесплатные жесткие диски на 500 гигабайт, а игру отменила от греха подальше. И хотя эта история не имеет никакого отношения к онлайновой ролевой игре Hokuto no Ken Online, она дает отличное представление о том, как японцы делают MMORPG на основе аниме: за копейки и на коленке. Оригинальная манга Hokuto no Ken (Fist of the North Star) закончилась в Shonen Jump аж в 1988 году, но постапокалиптический мир, где дурно одетые панки с улюлюканьем протыкают друг друга пальцами (ей-богу, ни словом не соврали!) продолжает держаться на плаву в море визуальной массовой культуры. Игру обещали выпустить еще в прошлом году, а теперь сообщают, что «закрытый бета-тест запланирован на декабрь 2007-го». Выглядит происходящее просто чудовищно; эта графика – даже не вчерашний, а позавчерашний день. В общем, приглашаем всех желающих записываться в бета-тестеры на официальном сайте http://www.hokutonoken-online.jp. Но учтите: если что, жесткий диск в Россию отправлять никто не будет.











Тем временем в интернетах

COSPA

АДРЕС: http://www.cospa.com | ЯЗЫК: ЯПОНСКИЙ

Готов косплейный костюм Аски из «Евангелиона», осталось лишь где-то взять фирменные пилотные «ушки»? Нет проблем, COSPA спешит на помощь! COSPA – японская компания, которая занимается производством косплейных костюмов, аксессуаров и обычной одежды с символикой аниме. Именно поэтому косплей так сильно развит в Японии: можно просто прийти в специализированный магазин COSPA и купить не только костюм, но и все сложные в изготовлении аксессуары. На сайте есть каталог продукции, но заказать ее можно только на японский почтовый адрес.



FAQ

3 популярных вопроса об аниме

Когда будет новый «Самурай Икс»?

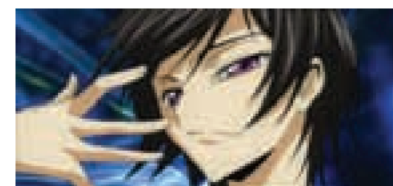
По всей видимости, никогда. В телесериале и двух OVA была экранизирована вся манга целиком. Никаких новых проектов с участием Кенсина сейчас не запланировано.

Сколько всего филлеров было в Naruto?

Филлеры (эпизоды не по манге) начались в Naruto с 136-й серии и продолжались до последней, 220-й. Итого – 84 эпизода.

Правда, что будет второй сезон Code Geass?

Известно лишь, что будет продолжение знаменитого меха-сериала. В какой форме – второй телесезон, OVA или полнометражный фильм, еще объявлено не было.



Есть вопросы? Присылайте их на электронный адрес banzai-faq@gameland.ru или на почтовый адрес редакции.

Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего, боевые.
- **Кавай** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностранец» по-японски.

ЛЮДИ В ЧЕРНОМ



Автор:
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru

Предыстория номер один

Слышали ли вы когда-нибудь об Альберте Бендере? Однофамилец Великого Комбинатора и Великого Робота прославился тем, что в середине минувшего века основал в Коннектикуте организацию под названием «Международное бюро по летающим тарелкам». Целями и задачами этого бюро являлись поиск управляемых инопланетных кораблей и контакт с межгалактическими путешественниками. В отсутствие же поблизости межгалактических путешественников, задачи и цели сводились к сбору газетных статей и фотографий, изображающих летающие тарелки и иные уфологические артефакты. Добропорядочные жители Коннектикута смотрели на забавы Бендера и его соратников по борьбе сквозь пальцы – не буйные, не жгут ничего, стекла не бьют, пьяными со свиньями в бадминтон на раздевание не играют. А странности – так скажите, кто сейчас без странностей? Пришельцев изучают? И что? Вон, Уильям Браун муравьев изучает, а те поди еще бесполезнее будут.

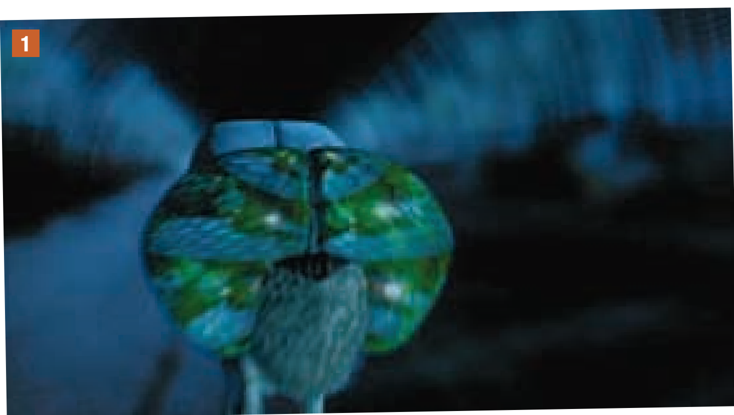
Впрочем, безделье рьяных членов бюро по тарелкам не устраивало. Они жаждали всему миру рассказать о пришельцах и их чудесных космических кораблях. Но когда Бендер или иной его коллега останавливал на улице какого-нибудь Майкла Смита, спешащего на вертолетно-подшипниковый завод, и принимался рассказывать ему о невероятных технологиях инопланетян и о сверхсветовых скоростях, то натыкался на стену непонимания. «Да-да, ребята, это все очень круто, но сегодня мы с Питом прикручиваем к вертолету винт, поэтому я должен срочно бежать!» – говорил Майкл Смит и спешно ретировался. «Как так можно! – неподдельно возмущались Альберт Бендер и его последователи. – Вертолеты какие-то! Винты! Скоро начнется инопланетная экспансия и нам откроются секреты нуль-транспортировки. И кому тогда будут нужны ваши вертолеты?»

Однако Майклы Смиты к доводам специалистов по тарелкам не прислушивались. «Мы все равно заставим их поверить!» – решили члены бюро и принялись выпускать новостной листок «Космическое обозрение», в котором охотно раскрывали разнообразные секреты инопланетян (ни одного выпуска этой прелести я, увы, не видела, но без труда могу представить себе набитые здоровенным шрифтом заголовки «ЕДЯТ ЛИ ИНОПЛАНЕТЯНЕ ВАРЕНУЮ СВЕКЛУ?» или «ЗАЧЕМ ПРИШЕЛЬЦЫ ВОРУЮТ КАЛЬСОНЫ У МИСТЕРА ДЖОНСА?»). Между тем количество участников организации (оплачивающих, кстати говоря, членские взносы) росло; вместе с ним росло и число подписчиков новостного листка. Казалось бы, что еще специалистам по тарелкам нужно? Набрав за два года пару сотен членов, они вполне могли рассчитывать примерно через тридцать тысяч лет вобрать в свои ряды все население Коннектикута, а чуть больше чем через два миллиона – и всех США. Однако в октябрьском выпуске Бендер внезапно объявил о прекращении издания листка и роспуске бюро. Тарелки осиротели.

Позднее Бендер написал книгу, в которой пролил свет на потрясшее всю Америку (ну, по крайней мере пару сотен верных последователей Альберта) закрытие бюро. Оказывается, домой к Альберту Бендеру пришли три человека, одетые во все черное. Они отобрали у него все документы и фотографии, подтверждающие факты существования НЛО (их отважный исследователь собирался опубликовать в свежем номере листка), строго-настрого наказали никому обо всем этом не рассказывать и под конец еще потерзали его с помощью сверхъестественных возможностей (жахнули телепатией и нагнали парапсихологического страха).

Если верить многочисленным специалистам по тарелкам, пришедшим в уфологию после Бендера, подобные появления «людей в черном» впоследствии стали весьма обыденным делом. Едва кому-то удавалось приблизиться к раскрытию Страшных Инопланетных Тайн или просто случайно увидеть неопознанное космическое блюдо, как приезжал черный «кадиллак» с незарегистрированными номерами, из него вылезали люди в черных костюмах и белых рубашках и убеждали «клиента» хранить молчание.

Очевидно, что люди эти были замаскированными пришельцами, делающими все возможное, чтобы их пребывание на Земле не получило широкой огласки. Исследователи изучили все случаи появления «людей в черном», начиная с «загадки Бендера», и обнаружили много общего в описаниях этих событий, предоставленных совершенно незнакомыми друг с другом гражданами, живущими в разных уголках Соединенных Штатов (в Советском Союзе пришельцы не показывались, очевидно, потому, что боялись гуляющих по улицам медведей).









Предыстория номер два

Теория заговора позволяет превратить скучную жизнь обывателя в поле постоянных и крайне напряженных боевых действий. Согласитесь, гораздо интереснее думать, что соседка Клавдия Петровна, отправляясь два раза в неделю на рынок, на самом деле вовсе не редиску покупает, а отдает Могущественной Организации микрофильмы, снятые ею через дырку в вашей общей стене. А все потому, что Клавдия Петровна, как и добрая треть ваших соседей (остальные пока в процессе вербовки) – крутой шпион, а вы – Потенциально Опасный и Много Знающий Человек.

В общем, сторонники теории заговора уверены, что «люди в черном», в том числе и навещавшие Бендера, это вовсе не замаскированные пришельцы, а агенты таинственной правительственной спецслужбы, заботящейся о том, чтобы информация о контактах с инопланетным разумом (да, именно как в «Секретных материалах») была строго засекречена. У тех, кто в это верит, даже есть неоспоримое доказательство – события, якобы имевшие место быть в 47-м году в Нью-Мексико (крушение летающей тарелки и последующее вскрытие тела отдавшего концы пришельца, заснятое на камеру).

«Зачем правительству скрывать от граждан информацию о пришельцах?» – порой спрашивают наивные чукотские мальчики и девочки у адептов теории заговора. «Ха! – смеются им в лицо Знающие Истину. – Затем, чтобы и дальше тайно обмениваться технологиями и не делиться ими потом с обывателями». Что ж, резонно. Правительство им – секрет выращивания петрушки листовой, а они правительству – таинства синхрофазотрона и путешествий во времени. А ежели каждый дурачок будет с пришельцами якшаться, так это он им про петрушку в обмен на неизнашивающиеся лапти расскажет; кирдык тогда выгодному бизнесу. Кроме того, последователи теории межпланетного заговора склонны подозревать правительство и НЛО в похищениях людей с целью проведения над ними бесчеловечных экспериментов, нанесении на поля загадочных кругов (очевидно, учат пришельцев сажать петрушку) и насилии над коровами.

Как страшно жить-то, а?

История

Шизофренически-экзотическая история о маскирующихся под людей пришельцах, носящих черные костюмы, и параноидально-конспирологическая байка об агентах спецслужб, контролирующих оборот информации о пришельцах и щеголяющих все в тех же черных костюмах, настолько прекрасны в своем первозданном идиотизме, что просто грешно было бы не сделать их объектом пародирования…

Думаете, сейчас я вам начну рассказывать о фильме «Люди в черном» (Men In Black), снятом Барри Зонненфельдом в 96-м году? А вот как бы не так! Началось все в конце 80-х. Как-то ночью, в ненастье никому в те годы неизвестный Лоуэлл Каннингэм отправился со своим приятелем покататься на автомобиле. Катались наши герои, катались, и вдруг совершенно внезапно мимо них проехала большая черная машина, обдав, вполне возможно, грязью. Каннингэм, пожалуй, высунулся из окна и закричал ей вслед: «Э! Это ж какими придурками надо быть, чтоб гонять среди ночи на тачке! Все нормальные люди спят давно!» Тогда как его приятель (имени которого, увы, история не сохранила) мечтательно произнес: «А ведь на такой машине вполне могли бы ездить "люди в черном"…» «А это кто еще такие? – садясь обратно на свое место, спросил Каннингэм. – Гробовщики, что ли, какие-то?» Безымянный Друг Каннингэма (далее БДК) был потрясен. «Как?! – возопил он, – ты никогда не слышал про "Людей в черном"?!» Всю обратную дорогу эрудированный БДК рассказывал Лоуэллу о зеленых человечках, летающих тарелках, правительственных заговорах и прочей дребедени. Впитав в себя весь этот познавательный материал, Каннингэм откинулся на спинку кресла, глубоко вздохнул и пробормотал: «Круто!» (вполне возможно, Лоуэлл сказал: «Фига се у тебя трава, друган!» или «Как, дружище БДК, твой дядя Клаус? Пробовал ли он обтираться сельдереем со свеклою? Говорят, помогает…»; но это вот «Круто!», согласитесь, выглядит куда как солиднее и эффектнее).

Собственно, отсюда и берет начало история Вселенной «Людей в черном»: наслушавшись рассказов БДК, Лоуэлл принялся придумывать черно-белые комиксы о секретной правительственной организации, контролирующей пребывание пришельцев на Земле. Очевидно, что костяк истории родился в результате слияния двух популярных баек о «людях в черном»: согласно комиксам, Земля основательно

1 Первая часть «Людей в черном» открывается весьма стильной и симпатичной вставкой, на которой нам демонстрируют полет и последующую трагическую кончину трехмерной стрекозы.

2 Пришествие инопланетного негодяя, начавшееся с падения метеора в тихой деревенской местности, – отсылка к «Войне миров» Уэллса.

3 Инопланетянин, маскировавшийся под латиноамериканского эмигранта, создал авторам картины немало проблем. И главной из них было то, что… он оказался слишком симпатичным. Режиссер и продюсеры решили, что зритель может проникнуться симпатией к славному этому чудику и огорчиться, когда Лей того безжалостно пристрелит. Поэтому было решено дорисовать ему зубастую пасть и заставить плеваться мерзко выглядящей слюной. Впрочем, в некоторых сценах он все равно остался милашкой.









Men in Black II: Alien Pursuit

В начале 2003 года компания Sony Ericsson опубликовала разработанную студией Fathammer игру Men in Black II: Alien Pursuit. Трехмерный рельсовый шутер представлял собой своеобразный римейк Men in Black II: Alien Escape, сделанный специально для сониэрикссоновского смартфона P800. Сюжет игры почти дословно повторял историю прародителя – Кею и Джею вновь предстояло зачищать Землю от разбежавшихся по ней в результате крушения корабля-тюрьмы опасных инопланетных преступников. Геймплей игры, впрочем, решительно отличался от Alien Escape – обязала специфика «рельсового» жанра. Герой наш движется по заранее заданному маршруту, отстреливает пришельцев (выстрел производится посредством тыкания стилусом в тачскрин) и набирает очки. Ничего особенного, но тем фанатам, которые и часа не могут прожить без свидания с любимыми героями, и особо ярым сторонникам зачистки Земли от инопланетных злодеев должно понравиться.

заселена маскирующимися под обычных граждан пришельцами, однако «люди в черном» – это вполне обычные люди, служащие в секретной организации, обеспечивающей инопланетным парням пристойное существование, а землянам – умиротворенное неведение.

Разумеется, Каннингэм не собирался прозябать в статусе «комиксного» графомана: он попытался пристроить свои работы. Однако все издательства, в которые он обращался, в публикации ему отказывали. В 90-х началась эпоха возрождения комиксов о супергероях, и крупные издатели, традиционно любящие деньги в пять миллионов и сто тысяч раз сильнее, чем искусство, не желали рисковать с новаторскими комиксами Каннингэма, тем более черно-белыми. «Парень, нарисуй лучше тритонов-каратистов и человека-лошадь, спасающих мир, допустим, от кровожадных пчел-свиней… Это мы с легкостью сможем продать. Но эти вот твои "люди в черном"… Как бы сказать помягче…» – сообщали редакторы, вежливо выталкивая нашего героя за двери офиса. Однако Каннингэму придумывать жуков-навозников-ниндзя не хотелось, и он продолжал упорно штурмовать бастионы издательств. Семьдесят раз ему давали от ворот поворот, пока рисунки Лоуэлла не попались на глаза Скотту Розенбергу, владельцу независимой конторы Malibu Comics, издававшей все подряд – от унылого кондового фэнтези до черно-белого авангарда (у конторы этой, кстати говоря, было еще небольшое игроделательное подразделение – Malibu Interactive, в котором созрели, в частности, такие игры, как Batman Returns, Cliffhanger и занятная футуристическая RPG Hard Nova).

Это сейчас Розенберг с готовностью раздает интервью, в которых рассказывает, как ему с первого взгляда понравились работы Каннингэма; как он, несмотря на то что выполнены они были в весьма нетрадиционном антураже, поднимали необычную проблематику и вообще сильно отличались от мейнстрима, ощутил их мощь и потенциал. На самом же деле «Люди в черном», получив зеленый свет, были отправлены в канадскую компанию Aircel, которая из-за нехватки собственных средств, находилась в услужении у Malibu Comics (через некоторое время основатели Aircel, устав возиться с полупорнографическим трэшаком, который с их помощью издавала Malibu Comics, целиком передали свою компанию Розенбергу).

Таким образом, Aircel и Malibu Comics издали в 90-м году мини-серию The Men in Black, состоящую из трех выпусков. Автором сюжетов был, понятное дело, Лоуэлл Каннингэм, а художником – Сэнди Каррузерс. Через год Aircel и Malibu Comics выпустили еще одну мини-серию из трех частей, попутно переиздав первые три выпуска в виде отдельной графической новеллы. А в 1992 году студия Columbia Pictures в рамках программы по обширной закупке экранизационных прав («парни, берем все, что дают, а там уж разберемся – что снимать, а что нет») приобрела права на создание фильма по сюжету Каннингэма.

В 94-м Malibu Comics была перекуплена титанами комиксоиздания Marvel Comics (собственно, в результате чего и начали писать на продукции, имеющей отношение к «Людям в черном», слова based on the marvel comic, «основано на марвеловском комиксе»), а студия Columbia Pictures окончательно решилась на съемки полнометражной кинокартины о пришельцах и парнях в черных костюмах. Первоначально среди претендентов на режиссерское кресло значились Квентин Тарантино и Лес Мэйфилд, однако первый отказался, а второго вско-

1 **Агент Джей до вступления в ряды «людей в черном».**

2 **Прекрасная говорящая собачка, одна из главных находок первой части картины.**

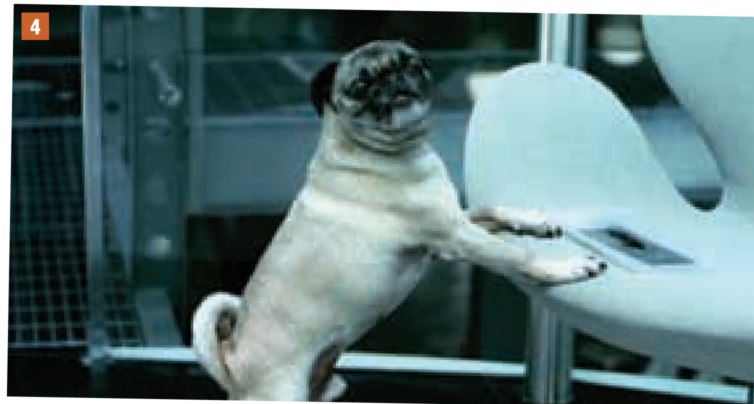
3 **Одна из сцен, которую создателям картины пришлось переозвучивать, дабы внести поправку в оригинальный сценарий. В первоначальном варианте нам демонстрировалась встреча двух представителей враждующих цивилизаций, на которой должно было состояться подписание мирного договора и передача Артефакта.**

4 **Шутка, ставшая культовой. Пока Кей трясет в руках замаскированного под псину инопланетянина, Джей успокаивает удивленного прохожего: «Э-э-э… Пес должен моему другу деньги!»**









ре после начала съемок заменили на Барри Зонненфельда, ранее снявшего два прекрасных фильма о семействе Аддамсов. Продюсировать картину вызвался Стивен Спилберг, в очередной раз подтвердив свое феноменальное чутье на шедевры. На роль опытного агента Кея (K) сперва приглашали ветерана американского кинематографа (и по совместительству любовь всей моей жизни) Клинта Иствуда, а на роль молодого новобранца Джея (J) – Дэвида Швиммера (ага, того самого, который играл Росса в сериале «Друзья»). Оба отказались, и главные роли уплыли к Томми Ли Джонсу и Уиллу Смиту.
Итак, чего же там такого наснимал специалист по Аддамсам?
В самом начале нам демонстрируют, как полицейские задерживают фургон, перевозящий нелегальных эмигрантов, после чего появляются таинственные люди в черных костюмах, которые одного из эмигрантов, завернутого в плащ, забирают себе. Плащ распахивается, а там… нет, вовсе не то, что показывают некоторые невоспитанные дядечки ночами в парке пробегающим мимо испуганным девочкам, там – пришелец, сжимающий в лапах прикрепленную к палке фальшивую человеческую голову… Зритель заинтригован ударным началом и приклеен к креслу, дело сделано. Дальше нам постепенно рассказывают историю секретной организации, которая управляет проживающими инкогнито на Земле пришельцами (среди которых – Сильвестр Сталлоне, Джордж Лукас, Стивен Спилберг и куча иных знаменитостей). Однако на сей раз у организациии возникла серьезная неприятность – к нам пожаловал космический мегатаракан, замаскировавшийся под фермера, разыскивающий наикрутейший артефакт «галактику», представляющий собой… правильно, миниатюрную галактику. Артефакт этот является источником энергии для некой инопланетной расы, корабли которой висят на орбите Земли и угрожают испепелить ее, если «галактика» не будет возвращена им в кратчайшие сроки. За дело берутся агенты Кей и Джей и, разумеется, с задачей справляются.
Бюджет картины составил весьма приличную для своего времени сумму в 90 миллионов долларов и полностью окупился в первый же прокатный уик-энд. Всего же фильм в одних только США собрал 250 миллионов, а по всему остальному миру – еще 325, сделавшись одной из самых успешных экранизаций комиксов в истории кино. Однако, вы не поверите, но буквально за несколько месяцев до выхода картины ее кассовый успех был под большим вопросом – создатели фильма внезапно решили, что… сценарий слишком сложный (нда-а-а… доплыли до середины океана и обнаружили, что корабль взять почему-то забыли). В оригинале планировалось рассказать о войне между двумя инопланетными цивилизациями, в которую мегатаракан вмешался исключительно с целью не допустить перемирия, потому что тараканам, как оказалось, нравится паразитировать не только на наших кухнях, но и на вооруженных конфликтах. «Блин, зритель как пить дать запутается!» – уже после того, как были отсняты многие сцены фильма, заявил кто-то из продюсеров. Текст Эда Соломона (одного, кстати говоря, из сценаристов на веки вечные проклятого человечеством фильма «Братья Марио») немедленно поспешно переписали, а отснятые сцены подвергли беспощадной переозвучке. Получилось несколько сумбурно, зато доступно и понятно. А то, ишь, чего напридумывали – две расы воюют, одна вокруг ошивается и еще одну в случае конфликта могут случайно уничтожить. Эдак честный зритель, подсчитать расы эти пытаясь, может попкорном подавиться и штаны пепси-колой уделать!
Впрочем, несмотря на всю эту свистопляску с упрощением сценария и подгоном отдельных элементов картины под совсем уж массового зрителя (оригинальные комиксы были весьма авангардны и нетрадиционны), фильм получился очень милым и забавным. Особенно выигрышно он смотрелся на фоне вышедшего годом ранее ура-патриотического фантастического боевика «День Независимости» Эммериха, пародией на который он в некоторой степени и являлся. Отдельные шутки так и вовсе стали жанровой классикой, к визуальной стороне фильма придраться решительно невозможно, на высоте и режиссура (до грандиозного провала Зонненфельда оставалось еще два года – в 99-м он покусится на вестерн и снимет псевдокитчевую ленту «Дикий, Дикий Запад», которая окажется настолько никудышной, что даже слова «грандиозная туфта» будут звучать применительно к ней как изящный комплимент). Хорошее, одним словом, кино.
Как известно, ничто так не радует голливудского кинодела, как «отбитый» бюджет. Бюджет же, «отбитый» шестикратно, заставляет

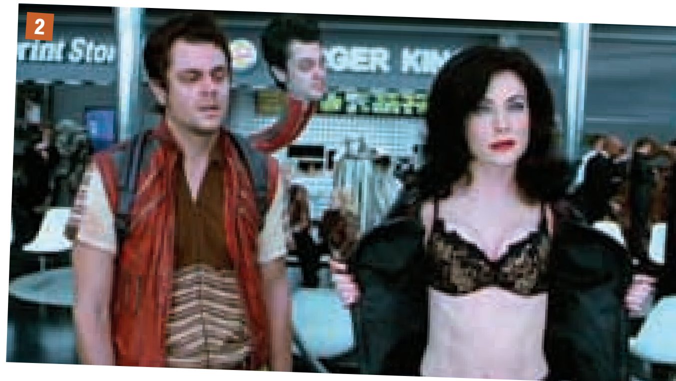
1 Гигантский инопланетный червь, очевидно, прибывший на Землю с Дюны.

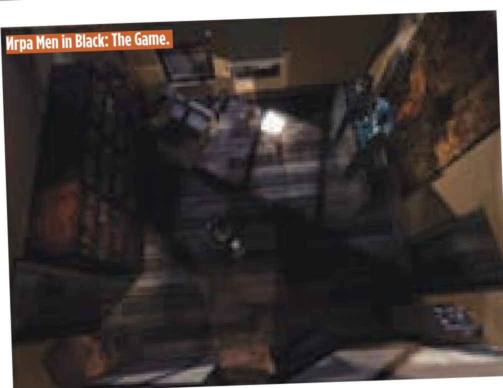
2 Мегатаракан, собственной паразитической персоной.

3 Еще один прекрасный эпизод из первых «Людей в черном»: Кей на гигантской скорости несется по потолку туннеля и подпевает Элвису Пресли. Джей, очумевший от всего происходящего, спрашивает у напарника: «Ты вообще знаешь, что Элвис умер?» На что Кей невозмутимо отвечает: «Нет, Элвис не умер. Он улетел домой!»

4 Говорящий пес из первой части фильма в сиквеле сделался одним из сотрудников организации и даже успел некоторое время побыть напарником Джея…






Игра Men in Black: The Game.



1 ...А Кей, которому в конце первого эпизода стерли память, сделался почтовым работником.

2 «Хочу стать моделью – демонстрировать нижнее белье. Мне сказали, что у меня неплохие данные...»

3 Артефакт, из-за которого и начался весь сыр-бор в первой части картины.

этого самого кинодела неистово ликовать. Подсчитав прибыль от проката первых «Людей в черном», создатели пустились в пляс и плясали аж до начала нового века. Но, накупив всяких мелочей (океанических, очевидно, островов и платиновых приисков), кинобоссы внезапно обнаружили, что деньги кончились. Пляски завершились, в кабинете Самого Главного Босса повисло тягостное молчание. Потом внезапно кто-то из мелких исполнительных миллионеров тихонько пробормотал: «Надо бы повторить, а?..» И они повторили.

В июле 2002 года в мировой прокат вышел фильм «Люди в черном 2» (Men in Black II), снятый все тем же Зонненфельдом со все теми же Томми Ли Джонсом и Уиллом Смитом в главных ролях. Создатели картины справедливо решили, что вместо того чтобы придумывать нуль-транспортировщик материи, гораздо выгоднее будет еще разок изобрести колесо, и предложили нам насладиться историей, как две капли воды похожей на ту, что мы видели в первой части картины. И мы насладились.

Вновь на Землю прибывает злобное создание из космоса, вновь оно разыскивает некий Артефакт и вновь ему могут помешать лишь наши парни в черных костюмах. Вновь шквал удачных шуток, вновь чудесные спецэффекты и вновь весьма тривиальный сценарий. И вновь фильм было забавно и интересно смотреть. Чудны дела твои, Господи!

При бюджете в 140 миллионов долларов кассовые сборы картины получились несколько скромнее, нежели у первой части – 190 миллионов в США и еще 251 миллион по всему миру. Кинокритики же, впрочем, фильм приняли с прохладцей.

На мой непритязательный вкус, продолжение получилось слабее оригинала (нет, ну правда, шутка, которую повторили дважды, теряет часть очарования), однако я многое готова простить вторым «Людям в черном» за восхитительное вступление – стилизованную под кинотрэш 60-х телевизионную постановку, повествующую о происшествиях, предваряющих события фильма. Болтающиеся на веревках летающие тарелки и слепленные из картона космические корабли отсылают нас непосредственно к легендарным фильмам незабвенного Эда Вуда, проникновенный голос нарратора – к великим хоррорам эпохи черно-белого кино, костюмы и грим – к классике фантастического кино середины минувшего века – от «Войны миров» до «Барбареллы». Просто шикарно! Именно так бы и сняли «Людей в черном», попади сценарий в руки кому-либо из кинематографистов эпохи зарождения Большой Кинофантастики.

В 97-м году, сразу после сенсационного успеха «Людей в черном», на телевизионном канале The CW стартовал мультипликационный сериал Men in Black: The Series. В симпатичной мультипликационной вселенной картина Зонненфельда была представлена как голливудский фильм, снятый кинодельцами, прознавшими о деятельности секретной организации, однако в свете неполной осведомленности допустившими ряд несоответствий с действительностью (которую нам показывают как раз в мультипликационном сериале). Men in Black: The Series выгодно отличался от своего прародителя (и будущего продолжения) богатым разнообразием сюжетов и удивительной неординарностью сценариев отдельных серий. Оставив основу неизменной, создатели щедро сдобрили ее разнообразными выкрутасами (вроде совершенно новых разновидностей пришельцев и нового «долгоиграющего» соперника – дядечки Альфа, бывшего босса конторы, ныне переметнувшегося на темную сторону силы). Получилось очень прилично и увлекательно. Пятьдесят три получасовых эпизода, растянувшиеся на четыре полноценных сезона, транслировались с 97-го по 2001-й годы и имели вполне пристойные рейтинги. Увы, к концу сериал начал серьезно сдавать, а в последних сериях и вовсе утратил обаяние, после чего тихо скончался.

Успех первого фильма о людях в черных костюмах побудил Marvel Comics вспомнить о контракте с Каннингэмом, доставшемся им после покупки Malibu Comics, и выпустить три новых его комикса. Наконец, в том же 97-м году West End Games издала бумажную ролевую игру Men in Black: The Roleplaying Game, ничего сверхъестественного собой не представлявшую, однако фанатов порадовавшую.

Убей всех пришельцев!

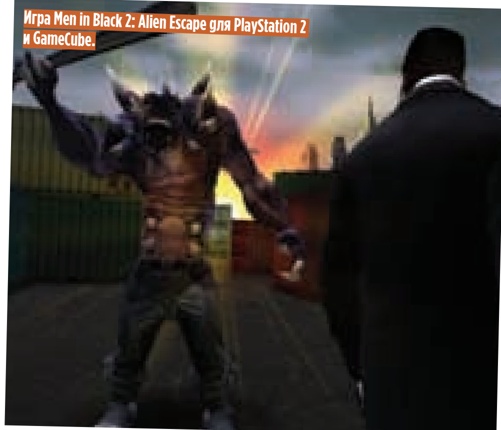
Игровая индустрия с давних лет обучает нас, как правильно убивать инопланетных пришельцев. В доисторических, еще векторных аркадных играх люди с легкостью истребляли флотилии гостей из далеких галактик, подвергали натуральному геноциду целые расы. Все правильно – чтобы достичь мира во всем мире, следует



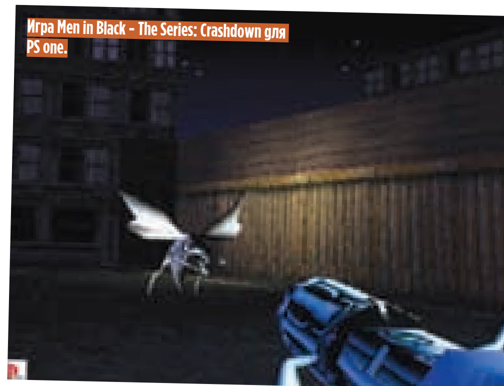
1



2



Игра Men in Black 2: Alien Escape для PlayStation 2 и GameCube.



Игра Men in Black - The Series: Crashdown для PS one.

Люди в черном 3?

Будут ли? Никто этого точно не знает. Вроде бы и Уилл Смит, и Томми Ли Джонс не имеют ничего против съемок в очередном продолжении фильма, однако есть ряд сдерживающих обстоятельств. Во-первых, после завершения работы над картиной режиссер Зонненфельд весьма нелестно отозвался о продюсерах ленты, обвинив последних в том, что из-за постоянного давления с их стороны на съемочной площадке был весьма нездоровый дух (продюсеры сильно переживали, что фильм не отобьет бюджетные вложения и постоянно доставали и без того нервного Барри).
Продюсеры картины, в частности Уолтер Паркс, в свою очередь, недобро посматривают на Зонненфельда, утверждая, что основная вина в том, что сиквел получился слабее оригинала, лежит на Зонненфельде.
А дистрибьюторы и вовсе рассматривают вариант с возможным выпуском будущего фильма сразу на DVD, в обход кинотеатров. У подобных проектов, как правило, обнаруживается весьма низкий бюджет и столь же низкое качество. Если вспомнить печальную участь киноцикла о семействе Аддамс, первые две части которого также снял Зонненфельд, подобное развитие событий вовсе не выглядит неправдоподобным…

уничтожить всех врагов; ну и тех, кто в потенциале таковым может стать. Сегодня инопланетный медвежонок дает нам баночку инопланетного меда, а завтра сожрет мозги. Поэтому увидели пришельца – убейте пришельца! Конечно, для ветеранов, привыкших за годы игры в Space Invaders и многочисленные ее клоны парой нажатий кнопок сжигать целые корабли, под завязку набитые фашиствующими негодяями, размах игр по «Людям в черном» может показаться довольно скромным. Но, друзья мои, пока вы делаете Большую Работу, отправляете в руки божественного правосудия миллионы коварных зеленокожих злодеев, кто-то ведь должен делать и Работу Поменьше, гробить отдельных вторгнувшихся в наш земной рай негодяев. В общем, отложите все дела и немедленно начинайте борьбу за свое будущее!
Поможет в этом игра Men in Black: The Game, выпущенная компанией SouthPeak Interactive осенью 1997 года, вскорости после сверхуспешной премьеры «Людей в черном» Зонненфельда. Игра, мои жаждущие войны с пришельцами друзья, предоставляет возможность побывать в роли агентов Кея, Джея и патологоанатома Лорел Уивер (за исключением первого самого уровня, на котором управлять приходится исключительно Джеймсом Эдвардсом) и основательно попрактиковаться (восемь видов оружия – рай для настоящего утилизатора пришельцев!) в спасении Земли от инопланетных лазутчиков. Впрочем, если отвлечься от полезности Men in Black: The Game для нашего общего дела, то следует констатировать, что action-adventure этот, выполненный в перспективе от третьего лица, ничем ровным счетом среди многочисленных своих конкурентов не выделяется и являет собой образчик обычного жанрового середняка.
Весьма полезен в деле борьбы с инопланетными негодяями и выпущенный в 2001 году компанией Atari шутер от первого лица Men in Black – The Series: Crashdown, предназначенный для первой PlayStation. Основанная на сюжете мультипликационного сериала, эта игра, пожалуй, ничем, кроме довольно милых анимационных роликов, не запомнилась, однако в плане изничтожения гостей из иных миров была просто потрясающа: масса оружия, толпы врагов.
Заветам вождей контринопланетной борьбы верна и выпущенная в 2002 году компанией Infogrames игра Men in Black II: Alien Escape, предназначенная для PlayStation 2 и GameCube. Несмотря на цифру «два» в названии, сюжетная линия имеет мало общего со вторым фильмом Зонненфельда. В общем, в землю врубился инопланетный корабль-тюрьма, и теперь мы, агенты Кей и Джей, должны перебить расползшуюся по просторам родины нашей космическую нечисть. Помогут нам в этом вагон и три маленьких тележки разнообразного оружия, стальные нервы и сверхбыстрая реакция. Ни один проклятый пришелец не уйдет живым! Впрочем, не стоит забывать о столь милых сердцу любого борца с инопланетной заразой размазанных по стенам внутренностях – у игры рейтинг T, рек зеленой кровищи и водопадов оторванных конечностей мы в ней не найдем. В целом же шутер получился унылым и никакого отклика у почитателей цикла не вызвал.
Теперь у вас есть десять суток на тренировку. После чего вставайте, набивайте сумку сосисками и яблоками и бегом на ближайший пункт набора добровольцев в «людей в черном». Ведь так много еще пришельцев не убито! Вперед! Или вы собираетесь жить вечно? СИ

1 Головной офис организации «Люди в черном» оформлен в стиле 60-х годов. Дабы добиться предельного правдоподобия и одновременно необычности, над его дизайном работали многочисленные специалисты. Однако самую, пожалуй, запоминающую часть интерьера – вход с гигантским вентилятором – отдельно придумывать не пришлось. Это фантастическое строение существует на самом деле – вентиляция для автомобильного туннеля. С помощью таких вот огромных «кулеров» накачивается воздух, разгоняющий угарный газ от многочисленных автомобилей.

2 Финальная трехмерная сцена, изображающая, как неведомые существа играют с шариком, в котором заключена наша галактика. Многозначительно.

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI





Получите, распишитесь

Три месяца призовой подписки получает некто Nonex за грамотную и аргументированную защиту PlayStation 3, «синего носителя» и границ между платформами.

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно писать о том, что у вас на втором уровне зависает пиратский диск с Resident Evil Outbreak, и спрашивать нас, как это обойти. Просто обойти: не покупать пиратские диски. Лучше напишите о том, как вам понравилось завершение трилогии Halo.

ПИСЬМО НОМЕРА

Nonex,
nonex@hotbox.ru

Здравствуйте!

Небольшое мнение по поводу письма «Не осталось выбора», опубликованного в 19 номере. Мнение адресовано господину Strange_R из Белгорода.

1. Границы между платформами не стираются и стираться, как мне кажется, пока еще не собираются. Gears of War только-только выйдет на PC, когда на Xbox 360 он вышел уже давно. То же самое с Lost Planet. А ведь срок выхода – очень важный критерий в игровой индустрии. В Gears of War люди уже успели наиграться, обсудить и обсмаковать все моменты, когда пользователи PC только начнут обсуждение через месяц. У Microsoft, как известно, две платформы – Xbox 360 и Games for Windows. Смысл выпускать две игры сразу под две своих платформы? Это подтверждается недавним World in Conflict – игрушка пока еще не стремится покорять сердца пользователей Xbox 360. И я это прекрасно понимаю. Вот она, жирная грань между платформами. Легче один раз купить консоль на годы (ну, думаю, владельцам Xbox 360 это не светит – шанс, что она «взлетит» гораздо выше, чем у той же PS3) и покупать свеженькие хиты ровно в день выхода и не ждать неизвестно сколько времени до PC-версии. А есть игры, судьба которых на PC вообще неизвестна – про MGS4 на PC я, например, ничего не слышал. Конечно, можно ждать, ВДРУГ эти игры таки посетят PC (хорошо еще, если грамотно портируют) лет эдак через пять, когда весь мир будет играть уже в другие части этого сериала. А эксклюзивы? MotorStorm, Resistance, Heavenly Sword, Haze, LittleBigPlanet, Halo 3, Rayman Raving Rabidds 2, да еще куча всего! Сомневаюсь, что можно наблюдать стирание граней между платформами. Каждая из них уникальна – одна чересчур мощная, мощная настолько, что ее возможности еще пока мало где задействованы хотя бы процентов на пятьдесят (PS3), на другой тебе дают вдоволь намахаться мечами, ракетками, бейсбольными битами вживую (Wii), на третьей выходит очень много игр, так что найти что-то для себя не составляет труда (Xbox 360), а на PC можно много чего творить. Вот только нужно будет каждые полтора-два года докупать к нему новые компоненты по нехилым ценам, чтобы играть на максимальных настройках и чувствовать то, что чувствуют владельцы Xbox 360 и PS3.
2. По поводу привода Blu-ray на PS3. В Sony тоже не дураки сидят, и они прекрасно понимают,



ПИШИТЕ ПИСЬМА: STRANA@GAMELAND.RU ИЛИ 101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР», «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

СЛЕЗЫ РАДОСТИ

Здравствуйте, дорогая редакция «СИ»! Я очень ярый поклонник вашего журнала и приобретаю его, даже когда вы хаете мою любимую консоль PlayStation 3. Купил недавно августовский номер (15#240) – и вы меня поразили. Дали такое видео, что я до сих пор прихожу в себя. Я не могу передать словами мою радость. Сейчас я сижу на мягком диванчике и после увиденного кричу: «Ура! Наконец-то произошло чудо!» А чудо это вот какое: включаю ваш диск и вижу, как вы впервые прекрасно отзываетесь об играх для PS3 и вдруг включаю трейлер Killzone 2 и... тишина... Мама родная... Через несколько секунд на глазах скапливаются маленькие слезы счастья. После окончания трейлера я с огромным счастьем в душе воскликнул: «Да! Молодцы! Отлично! Sony сделала это!» Halo 3 со своей мультяшной графикой и Gears of War со своей тьмой даже рядом не стоят! Такого масштаба и такой безупречной графики не делал еще никто! Огромное спасибо вам за эти ролики! Также хочу поблагодарить вас за журнал. Он сделан на «пятерку» по пятибалльной шкале. А диск – на «шестерку»! Так держать, ребята! Вы молодцы! Всем спасибо, и пойду-ка я еще раз посмотрю трейлер.

P.S. Ответьте мне на один вопрос: выйдет ли BioShock на PS3? Заранее благодарю.

XSANDERSь,
р. Дагестан

WREN *Все очень просто. Когда на PlayStation 3 выходят хорошие игры, мы честно об этом пишем. А если их нет, то пишем, что их нет. Даже если это обижает поклонников приставки. Пару лет назад Sony обманула геймеров фальшивым роликом по Killzone 2. Год назад Sony вообще даже и не заикалась о Killzone 2. А в этом году сумела доказать, что PlayStation 3 действительно способна на многое, за что честь ей и хвала.*
А BioShock на PlayStation 3 не выйдет. Во всяком случае, прессе о таких планах пока ничего не известно.

ПОЛЬЗА ОТ ЛИЦЕНЗИИ

Здравствуй, любимая редакция журнала «Страна Игр»!
За неимением компьютера пишу от руки. Написать вам мне подвигло письмо абсолютно мной неуважаемого господина Dante, напечатанное в номере 14#239 от 18 июля 2007 года. Да, соответственно темой будет являться пиратство. Однако я не хочу представлять «инновационные

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ. ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Выйдет ли Crysis на Xbox 360?

Вот на этот вопрос мы точно отвечаем последний раз. Нет, не выйдет. Crysis позиционируется как шутер только для персональных компьютеров, который раскроет возможности DirectX 10 и Windows Vista. Но, добавим от себя, мультиплатформенный движок CryENGINE2 позволяет без проблем перенести игру на Xbox 360 или PS3.

Выходил или выйдет ли когда-нибудь Metal Gear Solid 3: Subsistence на PC?

Нет, не выходил. Вообще ни одна версия MGS3 не выходила на PC. И в ближайшем будущем выходить не собирается: Konami о таких планах не сообщала. Впрочем, первые две части MGS все-таки были опубликованы на PC, хоть и с очень большой задержкой, так что может быть, когда-нибудь...

Правда ли, что на PSP идут игры с PS2?

Нет, неправда. Не идут. Мы проверяли: DVD-диск от PS2 невозможно засунуть в крошечный UMD-привод PSP. А если серьезно, то на PSP есть официальный программный эмулятор PS one – и, соответственно, игры от нее запустить можно. Эмулятора PS2 ни в каком виде нет и быть не может.

ВЫ ЧУВСТВУЕТЕ, ЧТО ПРЕДНОВОГОДНИЙ РЕЛИЗНЫЙ МАРАФОН УЖЕ НАЧАЛСЯ? И ВОТ УЖЕ ОПЯТЬ, КАК ГОД НАЗАД, ОБЗОРЫ ПЕРЕСТАЮТ УМЕЩАТЬСЯ В НОМЕРЕ, И ОПЯТЬ МЫ МЕЧТАЕМ, ЧТОБЫ СТРАНИЦЫ СТАЛИ РЕЗИНОВЫМИ. И ЧЕМ ХОЛОДНЕЕ СТАНОВИТСЯ ЗА ОКНОМ, ТЕМ БОЛЕЕ ГОРЯЧИМИ БУДУТ НАШИ МАТЕРИАЛЫ. НУ А В «ОБРАТНОЙ СВЯЗИ» МЫ С УДОВОЛЬСТВИЕМ ОПУБЛИКУЕМ ВАШЕ ОСОБОЕ МНЕНИЕ О ЛЮБОЙ СВЕЖЕЙ ИГРЕ.

что в большинстве регионов диски Blu-ray пока не получили широкого распространения. Но почему вы решили, что Blu-ray – это только кино? На «синем носителе» распространяются игры для PS3 (недавний Heavenly Sword туда вообще еле влез). Современной графике и звуку (а плюс еще дополнительным материалам) еле хватает места на двухслойном DVD. Sony смотрит в будущее, и я их понимаю. Не надо быть семи пядей во лбу, чтобы понять, что будущее за Blu-ray. Стоимость дисков HD-DVD и Blu-ray одинакова (и недавнее изобретение Mitsubishi и Pioneer – «синий диск» с оптическим слоем, что позволяет снизить себестоимость Blu-ray диска – тому потверждение). На Blu-ray вмещается больше информации, а Hitachi уже пришла к 100 Гб Blu-ray. Это ж какого качества картинку и звук можно записать хотя бы на двухслойный Blu-ray – а это «всего» 50 Гб информации! Что ж там можно будет сделать на 100 Гб – у меня просто не хватает фантазии! К тому же, назовите мне самый известный HD-DVD плеер в мире? Какой? Никто не знает? А теперь назовите самый известный Blu-ray плеер в мире? PlayStation 3? Правильно. И продажи этого «плеера» уже подходят к четырехмиллионной отметке, а ведь это только начало! Кто стоит за HD-DVD? Toshiba. Кто стоит за Blu-ray? Apple, Sony, Philips, Samsung, Panasonic, и это лишь малый список. И я просто молчу о том, что у Sony своя студия в Голливуде – Columbia Pictures. Честно говоря, не очень хорошо помню, кто еще создавал HD DVD, если напишете, буду признателен. Так что наличием Blu-ray привода в PlayStation 3 нужно гордиться! Да, согласен, сейчас он не так нужен для фильмов, как DVD, но для игр просто необходим. PS3 – покупка на года. Все, что не очень востребовано сейчас, будет востребовано уже в ближайшем будущем. Просто нужно немножко подождать. PS3 вышла слишком рано... Ее возможности пока еще слабо задействованы, но Sony вечно придумывает что-нибудь эдакое, и их программа совместно со стэндфордским институтом Folding@Home тому подтверждение. Я более чем уверен, что скоро настанет эпоха высокой четкости. Когда появятся дешевые Blu-ray приводы для PC, тогда уже можно будет без проблем записывать игры на Blu-ray диски и не надо будет придумывать всяких «два, три или четыре DVD».

Мнение получилось немножко объемным, так что я даже вообще и не надеюсь на его публикацию в журнале. А вот ответ было бы неплохо получить, автор-то e-mail свой не подписал.
P.S. Да, у меня PS3.

**cg ** *Сразу поправлю: стоимость фильмов на Blu-ray и HD-DVD (как производство, так и отпуск) ощутимо разная. Именно это сейчас называют одной из главных причин ухода ряда мейджоров в стан Toshiba (да-да, пока готовился номер, расстановка сил опять кардинально изменилась). Это раз. Два – это оборудование (стоимость заводов по печати различается кардинально). Три – скорость чтения. У Blu-ray ее достаточно для воспроизведения потокового видео, но игры уже приходится принудительно инсталлировать на жесткий диск (что, с одной стороны, безусловно, удобно, а с другой – ненужная принудиловка и долгое «писишное» ожидание перед запуском свежего хита). Так что про «семь пядей» вы все-таки погорячились: универсального решения нет, мы – всё перед тем же выбором между доступностью и крутостью. Кто-то предпочтет комплект из двух HD-DVD (который всё ещё дешевле одного Blu-ray), кто-то предпочтёт потосковать перед экраном инсталляции. А кто-то – и вовсе воспылает китайской идеей многослойных дисков (и снова «да-да»: на самом деле HD-форматов не два, а три). Что вырвется вперед, а что будет оттеснено в тень – пока неясно.*

**WREN ** *Границы между платформами не сотрутся никогда. Даже если вдруг на смену PC, PS3 и Xbox 360 придет одна-единственная мощная домашняя система без альтернатив, то всегда останется выбор между стационарными, портативными, аркадными, супердешевыми и еще черт знает какими платформами. Это как автомобильный рынок – не бывает «самого лучшего автомобиля», который бы нравился всем.*

вещи», как это сделала вышеназванная личность, нет. Я хочу рассказать, как мне переход на лицензионную продукцию принес пусть небольшую, но все-таки пользу. Все, что будет изложено ниже, мной не выдумано, здесь не будет ни напыщенности, ни преувеличений. Все будет так, как было на самом деле. Начну, пожалуй, по порядку.
Сейчас мне семнадцать. В 2000 году родители купили мне PlayStation. Покупке я был безмерно рад! В том месте, где я жил, продавали только пиратские диски. А чего еще можно ждать от городка, находящегося в глубинке, до которого и новости-то доходят с запозданием? Через какое-то время у меня появилась гора этих самых дисков. Стоит ли говорить, что с ними я обращался по-хамски, не щадил. То тут, то там валялись пустые коробки; сами диски, заляпанные и поцарапанные, лежали в ящиках стола, на полках, просто так – всюду. Те из них, которые отказывались загружаться, я вовсе разламывал на куски и выкидывал в мусорное ведро. «Вот и хрен с ними, – думал я – куплю еще много других. Не хотят – не надо». Лишь сейчас, спустя семь лет, я понимаю, что вел себя как избалованный ребенок (а кем я, по сути, являлся в свои десять лет?). Я не ценил денег. Мне все покупали родители. Я не сталкивался с проблемой, описанной Костей Говоруном. Хотя порой было жалко, когда один из четырех дисков Final Fantasy VIII отказывался работать. Немногие избегали участи быть сломанными, и диски FFVIII – из их числа. Может, потому, что игра понравилась, зацепила.
Прошло четыре года. Осенью 2004 года у меня появилась PlayStation 2 и два лицензионных диска. С этого все и началось. Не знаю, почему я выбрал именно нечипованную приставку. Возможно, из-за цены. Просто что-то дернулось внутри, и я решил: вот здесь куплю, точно. Родители сразу же заявили, что будут брать

Что нового стало известно о Final Fantasy XIII после TGS?

По большому счету, ничего. От игры на выставке был только более подробный ролик, в котором нам лишний раз подтвердили, что игра выходит только на PlayStation 3. Также показали новую героиню с розовыми волосами. Скриншот опубликовать не можем: Square Enix секретничает.

Korga God of War выйдет на PSP?

God of War: Chains of Olympus, портативная игра в сериале God of War, будет опубликована в США 4 марта следующего года. Надо полагать, что европейский релиз не заставит себя ждать. А если и заставит – у игр для PSP все равно нет региональной защиты.

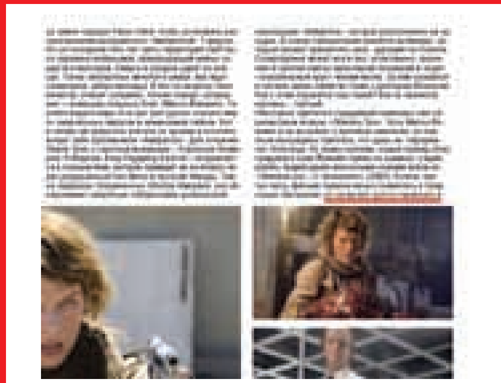
Почему Shin Sangoku Musou 5 называется Dynasty Warriors 6? Почему ШЕСТЬ?

Первая игра в сериале называлась Sangoku Musou (Dynasty Warriors) и была... файтингом. Со второй японцы перешли на привычный нам геймплей и переименовали игру в Shin Sangoku Musou. А американцы не переименовали и оставили Dynasty Warriors 2. С тех пор и пошло: англоязычное название игры на единицу больше, чем японское.

ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», НОМЕР 18(243), СТРАНИЦА 162

Куда же переехала вся съемочная группа «Обители зла 3», осталось тайной. И мы ее блистательно раскрываем: в итоге все отправились в мексиканские пустыни, поближе к родной американской земле. А у нас отправилось за край страницы слово – всего одно, но зато «самое интересное».



Кто виноват?

Игорь «Амбрелла» Сонин



Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА HTTP://FORUM.GAMELAND.RU

мне один диск в два месяца. Я согласился. За 3 года я приобрел около 25 игр, но те, которые ждал, в которых не разочаровался. И вот я подхожу к пользе. У меня повысилась успеваемость в школе, в частности, по английскому и русскому языкам. Я стал больше читать, полюбил книги, чего раньше за собой не замечал. Учителя все как один начали говорить, что у меня «язык подвешен». И это радовало не только меня, но и моих родителей. А что было бы, если судьба распорядилась иначе? Даже и не знаю.

И вот, после прочтения письма Dante, я ощутил даже не злость а скорее праведный гнев. Я словно увидел, как именно чипуют приставки. Как будто мне кто-то в подвале припаял что-то лишнее, абсолютно ненужное, контрастирующее со всем остальным. Это как если бы к небольшой части золота примешали огромное количество железа и сделали из такой массы слиток и продавали его по цене нормального, чистого продукта.

А ведь цены чаще всего бывают на порядок выше обычных. «Ты выиграешь за счет сторублевых дисков!» – будет кричать господин пират. А я скажу так: «Черта с два!» Лучше я буду брать игру раз в четыре месяца, но она будет отличным, высококачественным продуктом, за который не жалко отдать и две тысячи. А не вашу корявую поделку с маразматическим переводом грубого дядьки. Да еще такую, которая не запустится или, что еще хуже, сломается на полпути. Константин Говорун верно сказал: «Цена – страховка от таких последствий».

Напоследок я хочу сказать, что все написанное ни в коем случае не призыв к переходу всем миром на лицензионную продукцию. Я знаю, что когда-нибудь мы сами придем к этому. Это всего лишь один из случаев того, что лицензия может помочь. Я сделал свой выбор и нисколько не жалею.

Василий K!X,
Рязанская обл.

**cg ** *Это важно и правильно: не призывать, не заставлять, не пытаться переучивать, но при этом твердо отстаивать свои убеждения. Ведь мы – это то, во что мы верим.*

**WREN ** *Что людям достается даром или почти даром – то люди менее всего ценят. Мне кажется, что игры заслуживают того, чтобы к ним относились серьезно.*

ПИРАТСТВО С ДРУГОЙ СТОРОНЫ

Впервые пишу в «Страну Игр». Возможно, это письмо не будет опубликовано на страницах «Обратной связи», так как тут будет не совсем «лицензионный» подход, существование которого не то чтобы не пропагандируется, а, скорее, замалчивается на страницах журнала.

Да, сейчас я начну говорить о пиратах. Но для меня термин «пиратство» несколько отличается от термина «барыжничество», когда на «лысые» болванки пишется исковерканная русским переводом игра (бывает так, что из-за перевода игра может зависнуть в определенном месте) и продается за довольно серьезные деньги. При этом, взяв на таком развале какой-нибудь диск и попробовав сделать его копию на компьютере, попутно получаешь десяток, а то и три десятка ошибок чтения.

В моем понимании пиратство – это подчас бесплатное распространение оригинальных образов игр через Сеть. Или продающиеся по весьма низким ценам (даже в сравнении с ценами барыг) DVD-диски с образами, записанные на компьютере.

Да, все вокруг говорят, что пиратство это плохо, но тут еще не известно, кто первый плохо поступил: пираты, скопировавшие образ игры, или издатели, не удосужившиеся выставить ценовую планку на уровень наших зарплат и сделать игру хоть немного более привлекательной, снабдив ее хотя бы русским текстом и субтитрами. Голосового перевода за такие деньги мы не просим, да и оригинальный голос бывает подчас очень качественным. Некоторые люди не способны играть на английском или, не дай бог, японском языке, поэтому они, конечно, всегда будут кормить наших барыг, даже если бы они и могли купить себе лицензию.

Хотя, кроме игр и их «запиратчивания», также требуется что-то сделать и с консолью. Везде ходят слухи, вот, мол, впаяют тебе железку в приставку, и на ней не запустится лицензия, и еще она потом очень быстро выйдет из строя. По моим наблюдениям, приставки с модифицированным железом или программным обеспечением умирают быстрее только из-за того, что в них начинают играть в разы чаще, чем это было с покупаемыми раз в месяц лицензионными играми. Бывают случаи плохих чипов, но бывают случаи и летящих лазеров на лицензионных PS2.

А если взять, например, PSP, то тут приставка вообще из гадкого утенка после перепрошивки превращается в величественного лебедя. Помимо запуска PSP-образов, можно запускать любые образы от PS one, причем сделать конвертацию образа можно даже самостоятельно. Кто-то на страницах обратной связи спрашивал про Warcraft, Resident Evil, Parasite Eve для PSP. Вот они, и все остальные игры для PS one, получите и распишитесь.

Мало игр от PSP и PS one? Что ж, есть набор ром-сетов и эмуляторов (для PSP) следующих платформ: NES, Sega MD, N64, SNES, GameBoy, GBA, Atari 2600, Atari 5200, Atary 7800, ColecoVision, GCE Vectrex. Итого, мы получаем целых тринадцать приставок вместо одной, при этом также полное Portable – можете играть, где захотите. Не забываем про мультимедийные функции PSP – mp3, wav, wma, mp4, pmp, возможность читать мангу на большом и ярком экране PSP. Запуск различных программ на PSP, разработанных под те или иные нужды пользователей, мультиплеер через Wi-Fi, просто мало кто пробовал все это и мало кто знает, как это здорово.

Многие боятся покупать PSP по следующей причине: «купишь, а там неизвестно какая прошивка. Может, ее невозможно будет перепрошить или это будет стоить не меньше, чем сама приставка». Открою малоизвестный в широких кругах факт: сейчас перепрошивка PSP (независимо от установленной прошивки) сводится к пяти минутам работы, которую (в случае погружения «в тусовку») вам могут сделать задаром. А вот с «лицензионной» стороны PSP действительно пока не слишком выдающаяся консоль.

barv,
barv@freemail.ru

**cg ** *Как ни крути, а воровство товара по причине его высокой цены или неудовлетворительного качества – воровством быть*

SMS

ОТВЕТ

ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ ВОПРОСЫ НА НОМЕР +7 (495) 514-7321

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Когда выйдет Tomb Raider 8? И будет ли она на PC и Wii?
Продажи Tomb Raider: Legend были настолько хороши, что разработчики поспешили заверить общественность, что восьмая серия уже находится в разработке и будет готова в самом скором времени. Самым скорым временем оказался 2008 год, а, по предварительным данным, игра выйдет на Xbox 360, PlayStation 3 и Wii. Впрочем, все еще может измениться. Следите за новостями.

Что известно о разработке пятой части The Elder Scrolls?
Что она не идет. Bethesda Softworks, авторы сериала The Elder Scrolls, сейчас трудятся над Fallout 3. В путешествие по радиоактивным пустошам мы отправимся в конце 2008 года, и именно тогда разработчики, освободившись, засядут за The Elder Scrolls V. Дату релиза не хочется даже предсказывать. Год 2010-й?

Демоверсия Fallout 3 доступна для скачивания?
Нет, не доступна. Сейчас дему Fallout 3 показывают в условиях большой секретности на игровых выставках. Да и то – поиграть не дают. Возможно, демоверсия будет опубликована в следующем году, ближе к релизу игры.

Где находится студия Blizzard?
И головной офис Blizzard, и легендарная студия Blizzard North находятся в США, в Калифорнии.

Говорят, у PS3, поставляемых на европейский, а следовательно, и на российский рынок, отсутствует процессор от PS2, позволяющий без проблем играть в старые игры. Хотя в версиях для Японии и Америки такой процессор есть. Sony планирует исправлять эту ситуацию? Если да, то когда и стоит ли этого ждать?
Нет, Sony не планирует ничего исправлять. Более того, ситуация для нас станет только хуже. Подробности можно прочитать в новостях, но, если вкратце, то скоро на европейском рынке останется только модель PS3 с 40-гигабайтовым жестким диском, где поддержки игр для PS2 не будет вообще и никакой.

Скажите, пожалуйста, куда пропал проект WarDevil для PS3?
Никуда не пропал. Над ним работают, просто очень медленно. То, что показывали на выставках – лишь техноло-

не перестает. Вопрос в другом: а зачем? Зачем вообще тратить время и (пусть меньшие, но всё же) деньги на то, что не нужно и неинтересно? Еще один скальп в списке пройденных игр? Повод гордиться собранной «коллекцией»? Привычка? Спросите себя. Что до «чипованного» железа... Тут нужно под микроскопом рассматривать каждый конкретный случай. Вот только один из примеров: пиратам выгодно записывать игры (да чего уж там – и фильмы тоже) на самые дешевые диски. Трудно ждать от них чего-то другого. Но изначальные установки считывающего устройства привода PlayStation 2 на чтение подобных «болванок» рассчитаны не были (лицензионный диск, помимо прочего, это еще и слой специального защитного лака поверх записи, предупреждающий простейшие бытовые беды, вроде царапин), поэтому даже после чиповки консоль воспроизводила кустарные кругляши очень плохо или вовсе отказывалась их понимать. Выход нашелся очень быстро – и нет, пираты не перешли на диски более высокого качества. Они поступили куда проще: принялись перенастраивать считывающую головку продаваемых консолей. В результате проблемы чтения наблюдались уже с лицензией и дорогими «болванками», зато мусор, медленно убивающий любимую приставку, запускался «на ура». Двойная выгода: и прибыль с краденых дисков баснословная (из уплаченных ста рублей реальная стоимость такой «игры» – пятнадцать-двадцать, а то и еще меньше), и приставку через пару лет «подсевший» клиент придет покупать повторно.
Что до эмуляторов... Это все чужие СТАРЫЕ игры. Причем тут НОВАЯ консоль? Нет тут никакой заслуги PSP.

**WREN ** *Тут есть одна тонкость. «Страна Игр» никогда не была против чиповки консолей и использования homebrew-софта. Действительно, возможности PSP (а также Dreamcast, Xbox, DS, GBA в меньшей степени – PS2) можно легко расширить. Более того – мы неоднократно публиковали статьи о том, как именно это можно сделать. С появлением Xbox 360, PS3 и Wii, правда, необходимость в homebrew во многом отпала. Даже PSP и DS многое умеют делать и так (как вариант, после покупки картриджа с броузером). Что касается запуска левых игр (неважно, для PSP или более старых приставок с помощью эмуляторов), то это уже все делается на страх и риск геймера. Я лично предпочитаю иметь все любимые вещи «в натуральном виде», на картриджах или дисках.*

ПЕРСОНАЛЬНЫЙ ВОПРОС

Уважаемая «Страна игр».
Я уже давно читаю ваш журнал, но ни разу не писал сюда. Решился же я потому, что в моей душе появилась «одна, но пламенная страсть». И это японский RPG-сериал Persona. Свое знакомство с ним я начал с Persona 2: Eternal Punishment, которая провалялась у друга в коробке «энное» количество времени. Но час настал, и я увидел сие творение. Сказать, что я влюбился в него с первого взгляда, значит ничего не сказать. В этой игре, по-моему, получилось все идеально: колоритные персонажи, хорошая боевая система, приятная глазу графика, очень хорошее музыкальное оформление, отличный сюжет (который, правда, был непонятен из-за того, что ее предшественницу так и не выпустили нигде, кроме как в Японии).
И я провел очень много времени за этой игрой, проходил просто, проходил, собирая все вещи, вызывая разных персон и т. д. Но как-то я узнал, что есть Persona 2: Innocent Sin... И вот тут понеслось. Я очень сильно хотел в нее поиграть, но как? Слава Богу, у меня есть хорошие друзья.... И вот я получил заветный диск и начал играть. И тогда я понял, что Innocent Sin намного лучше Eternal Punishment, что, несмотря на то что ее запретили и не выпустили у нас в России, в нее следует поиграть. К счастью, есть переведенные скрипты этой игры на английский, так что теперь мне стал понятен сюжет. На данный момент я уже пересмотрел все ролики в Интернете про Person'у 3 и обыскался уже везде, где только знал. И если вы не напечатаете мое письмо (а вы, конечно же, его не напечатаете), то хотя бы ответьте на вопрос: «Вышла ли «Персона 3» у нас в России и где ее можно купить (в магазинах или интернет-магазинах – не важно)?

P.S. Огромный привет и уважение Наталье Одинцовой (именно у нее я увидел надпись: «Сейчас играет в Persona 3»).

Юра,
zelner@rambler.ru

**WREN ** *Persona 3 вышла в августе в США, поэтому ее можно купить на английском в интернет-магазинах. Например, в нашем GamePost.ru (за бешеные деньги, правда). В Европе игра выйдет в первом квартале 2008 года, но не факт, что ее завезут в Россию. Можно попробовать также поискать игру в сети магазинов GamePark (также см. их сайт gamepark.ru).*
Наталья Одинцова (она сейчас простудилась и сидит дома) играет именно в американскую версию, и по ней же будет написан обзор. Я, конечно, гораздо хуже ее разбираюсь в сериале Shin Megami Tensei, но пока третьей «Персоны» у нас нет, рекомендую посмотреть обе части Digital Devil Saga и еще Shin Megami Tensei: Nocturne.

ЖИЗНЬ XBOX 360

Здравствуйте, уважаемая редакция «Страны Игр». В сентябрьском номере была статья, посвященная поломкам консоли Xbox 360. Эта статья затронула животрепещущую для меня тему, и я решил написать о своем опыте обмена неисправной консоли. Свою приставку я купил 10.09.07 в «М.видео». Что меня насторожило еще в магазине: все две коробки с приставками были вскрыты и затем вновь запечатаны специальным шнурком. Это означало, что консоль была проверена и поставлена на гарантию. (Но мне, вообще то, все равно неприятно покупать уже вскрытый товар.) Но это не главное. Кстати, в течение двух недель можно вернуть деньги без объяснения причин. В этом же магазине купил BioShock, чтобы сразу было, на чем проверить консоль.
Дома, после того, как все было подключено, наконец запускаю игру. Тут же выясняется, что нет запоминающего устройства. Оказалось, что жесткий диск не отформатирован. Начинаю форматировать... до конца он так и не отформатировался. Повторил пару раз, результат тот же. Вынул жесткий диск и снова вставил – все в соответствии с инструкцией. После включения появилась надпись о системной ошибке (код 68) и, кажется, три красных огонька. Я сразу подумал, что проблема в жестком диске. Вынул его и включил консоль без него. Все сразу заработало и, что странно, в меню появился русский язык. Отсюда вопрос: не шитая ли приставка?
В общем, тут же отношу приставку обратно в магазин. Там мне говорят: «Они, наверное, все такие». Кошмар! Потом приносят другую с прилавка. Проверили прямо в магазине, и она оказалось рабочей, с нормальным жестким диском. В принципе, я мог бы забрать деньги, они уже даже подписали чек, но я оставил приставку. Мораль такая: как и отмечалось в статье, в «М.видео» действительно легко поменяли консоль и даже были готовы вернуть деньги. Без скандалов. Надеюсь, мое письмо кому-нибудь как-то поможет.

Семенов П.,
av146207-1@comtv.ru

**И. СОНИН ** *Спасибо за информацию о ваших приключениях с приставкой, тем более что они хорошо закончились. Будем знать: продавцы в «М.видео», может, и не очень разбираются в консолях, но, по крайней мере, всегда готовы принять назад товар ненадлежащего качества. Насчет прошивки заверяю: русский язык в меню Xbox 360 – совершенно нормальное явление. Поддержка русского языка была добавлена в одной из предыдущих официальных прошивок, и сейчас она устанавливается на консоли по умолчанию. Ну и, кроме того, «М.видео» – солидный магазин, который не торгует прошитыми приставками.*

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

гическая демоверсия, на основе которой игру не сделаешь. Разработчики всерьез засучили рукава только в начале этого года, и до осени 2008-го игру можно не ждать. Ну и, как всегда, будут новости – сообщим.

Вопрос про очень старую игру. Интересно, Septerra Core на русском выходила?
Нет, не выходила. Но в 2000 году snowball.ru и «1С» опубликовали на территории России англоязычную версию игры.

Что известно о Rayman 4? Будет ли он вообще? Моя сестра спрашивает.
Сейчас в разработке находится только одна игра про Рэймена, и это Rayman Raving Rabbids 2 для Wii и DS. Релиз запланирован на 16 ноября. Что касается «обычной» четвертой части, то ее нет даже в планах, и неизвестно, появится ли она вообще.

Что такое Microsoft Zune? Я слышал, на нем тоже можно играть в игры.
Zune – это семейство плееров от Microsoft, которое составляет прямую конкуренцию iPod от Apple. Сейчас Zune не умеет запускать игры вообще, но Microsoft интересуется идеей и намерена к концу 2008-го выкатить пробный игровой сервис. Благо, вычислительные возможности новых моделей плееров позволяют запускать на них вполне пристойные игры.

Как будет называться сиквел F.E.A.R. и когда он выйдет?
История такая: разработчики из Monolith Productions поругались с издателем (Vivendi) и ушли на вольные хлеба. Теперь энтузиазм остался у Monolith, а права на название F.E.A.R. – у Vivendi. Последняя клепает дополнения силами сторонних студий, а обиженные разработчики решили сделать свое «идейное» продолжение под названием Project Origin. Создание игры идет полным ходом, ориентировочная дата готовности – где-то в 2008-м.

Я слышал, что для PSP есть редактор своих тем для рабочего стола. Это правда? Где его взять?
Да, правда, есть. С его помощью можно создать свою тему для главного меню PSP и заменить стандартные иконки на свои собственные. Приложение было опубликовано японским отделением Sony, но, тем не менее, все меню в исполняемом файле на английском языке. Архив с редактором тем весит менее 600 килобайт, а скачать его можно вот здесь: http://www.jp.playstation.com/psp/dl/tool/data/Custom_Theme.zip.

Говорят, будет фильм по Gears of War. О нем что-то известно?
Известно, что и Microsoft, и Epic хотели бы, чтобы он все-таки появился на экранах. И они даже начали планирование проекта, второпях назначили Клиффа Блежински (гейм-дизайнера Gears of War) исполнительным продюсером и взяли в режиссеры Лена Уайзмен. Но киношники до сих пор не очень уверены в светлом будущем проекта и не спешат давать зеленый свет. Что из этого всего выйдет, пока совершенно непонятно.

Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ПАЛЬЦЫ С ТРУДОМ ГНУТСЯ ПОСЛЕ НЕПРЕРЫВНОГО СЖИМАНИЯ РУКОЯТОК РАЗНОГО ОРУЖИЯ. КАЖЕТСЯ, БУДТО БЫ ВСЕ ШУТЕРЫ МИРА РЕШИЛИ ПРИЙТИ ЗА НАМИ В ОДИН ДЕНЬ... ЕЩЕ ВЧЕРА МЫ БИЛИСЬ С КОВЕНАНТАМИ ПО ВСЕМ БЕЗЫМЯННЫМ ПЛАНЕТАМ ГАЛАКТИКИ, СЕГОДНЯ ТОЛЬКО ЧТО ВЕРНУЛИСЬ С МИССИИ ПО ПОДДЕРЖКЕ ПОВСТАНЦЕВ (ХОТЯ, ЕСЛИ БЫ НЕ АЛИКС...), А УЖЕ ЗАВТРА НАС ПОСЫЛАЮТ НА ВОЙНУ СО СТРОГГАМИ! И КАЖЕТСЯ, ЧТО ЭТОЙ БИТВЕ НЕТ КОНЦА И КРАЯ... МАМЕНЬКА ПИШЕТ С ГРАЖДАНКИ, ЧТО ИМ ТОЖЕ НЕ ПРИХОДИТСЯ СКУЧАТЬ. ВЫХОД SETTLERS: RISE OF AN EMPIRE ПОСТАВИЛ КРЕСТ НА ТОМНЫХ ВЕЧЕРАХ ЗА ЧАЕМ В КРУГУ БЕСТОЛКОВЫХ ПОДРУЖЕК, КАК МИНИМУМ, НА БЛИЖАЙШИЙ МЕСЯЦ. ВСЕ ЭТО ПЕЧАЛИТ МЕНЯ ТЕМ СИЛЬНЕЕ, ЧЕМ БОЛЬШЕ Я ПОНИМАЮ О ПРОХОДЯЩЕЙ ГДЕ-ТО ТАМ ВЫСТАВКЕ GAMEX 2 И ПРОЧИХ ПРЕКРАСНЫХ СОБЫТИЯХ, ОБОШЕДШИХ МЕНЯ СТОРОНОЙ. ДАЛАСЬ НАМ ЭТА ЧЕРТОВА ВОЙНА СО СТРОГАМИ!!! //SPACEMAN



НА ВИДЕОЧАСТИ



6 ВИДЕООБЗОРОВ | 3 СПЕЦА | 5 ПРЕВЬЮ

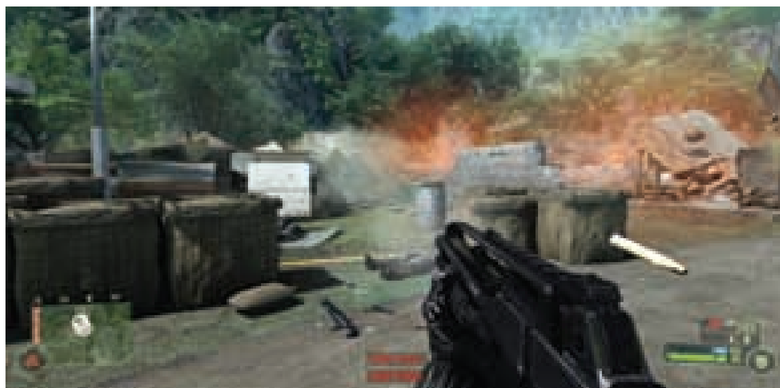
GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ! ТРЕЙЛЕР

SPECIAL

CRYSIS PC
ДЕМОТЕСТ С GAME CONVENTION 2007

Заведомо один из главных претендентов на звание «Лучшего шутера года» и уж точно одна из самых знаковых игр для персональных компьютеров в этом году. Пожиратель системных ресурсов и повелитель DirectX 10! До выхода самой многообещающей PC-игры года осталось еще меньше месяца, но мы уже успели игру попробовать на зуб на прошедшей выставке в Лейпциге. Впечатлениями в реальном времени делится Михаил Бузенков из дружественного нам журнала «PC Игры».



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).

2. РАЗДЕЛЫ

- Видеофакты – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- Трейлеры – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- Банзай! – четыре ролика от рубрики «Банзай!».





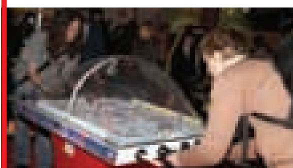


Для некоторых роликов видеочасти (например, для игрофильма) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

ВИДЕОСПЕЦ!

GAMEX'2
РЕПОРТАЖ С ВЫСТАВКИ

Не прошло и полугода, а геймерский фестиваль GameX второй раз открыл двери для всех любителей электронных развлечений. Если вы вдруг не смогли туда выбраться или уже успели соскучиться, представляем наш видеоэкскурс по выставке, а также интервью с самыми интересными участниками этого мероприятия.



NEED FOR SPEED PROSTREET
ИНТЕРВЬЮ С GC 07

О чем вы узнаете из интервью с продюсером? О множестве всяких интересных вещей – от количества игровых трасс и композиций в саундтреке до того, как дорого обходится в Канаде нарушение скоростного режима.

Полный список

ВИДЕОФАКТЫ:
- Project Origin PC PS3 Xbox 360
- Infinite Undiscovery Xbox 360
- Gran Turismo 5 Prologue PS3
- Ninja Gaiden II Xbox 360
- Manhunt 2 PS2
- Beowulf PC PS3 Xbox 360
- Guilty Gear 2 Overture Xbox 360
- Too Human Xbox 360
- Rainy Woods PS3 Xbox 360
- Command & Conquer 3: Kane's Wrath PC Xbox 360

ВИДЕОПРЕВЬЮ:
- Ninja Gaiden Dragon Sword DS
- Bladestorm: The Hundred Years' War Xbox 360
- The Simpsons Game Xbox 360
- Kingdom Under Fire: Circle of Doom PC Xbox 360
- Soul Calibur Legends Wii

ВИДЕООБЗОРЫ:
- The Orange Box PC
- Halo 3 Xbox 360
- Enemy Territory: Quake Wars PC
- Project Gotham Racing 4 Xbox 360
- Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer PC
- The Settlers: Rise of an Empire PC

ТРЕЙЛЕРЫ:
- Halo 3: Combat, ч.2 Xbox 360
- Gears of War PC
- Silent Hill: Origins PSP

SPECIAL:
- GameX'2 (репортаж с выставки)
- Crysis (демотест с GC 07)
- Need For Speed ProStreet (интервью с GC 07)

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

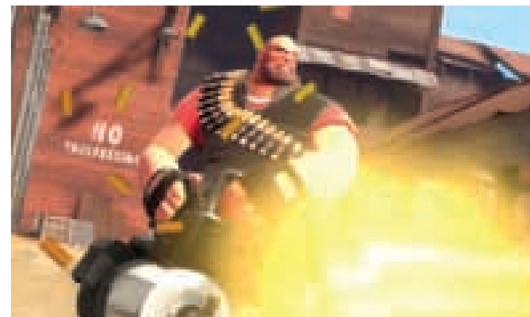
НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО...

THE ORANGE BOX PC

Видеообзор

В каком-то роде перед вами уникальный видеообзор. Как любят у нас говорить, «3 в 1». Не каждый день выходят сразу три знаковые игры в одной коробке. Итак, если вы по каким-то причинам не знаете, что такое «Оранжевая коробка», вот вам краткое описание: внутри вы найдете второй эпизод (и третий по счету) одного из лучших шутеров всех времен (Half-Life 2), реанимированный сиквел сверхпопулярной некогда сетевой игры Team Fortress и, наконец, Portal – игру-эксперимент и настоящее испытание для вашего вестибулярного аппарата.



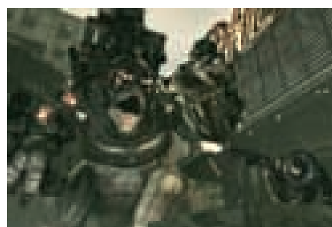


ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

GEARS OF WAR PC

трейлер

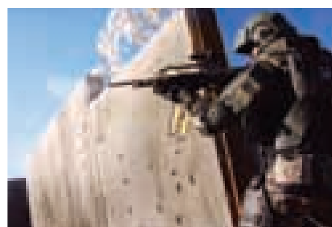
На радость владельцам PC и на зависть владельцам Xbox 360 в свеженьком трейлере из всеми любимой «Гири» демонстрируется нарезка из уровней той самой эксклюзивной новой главы.



HALO 3: COMBAT, ЧАСТЬ 2 XBOX 360

трейлер

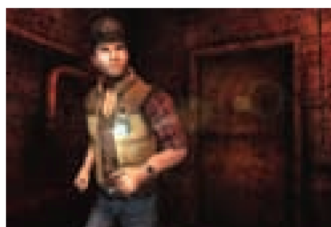
Наконец-то появилась вторая часть великолепного игрового мини-фильма по Halo. Должны признать, ожидание того стоило! Трясущаяся камера и взрывы прилагаются, Master Chief – нет.



SILENT HILL ORIGINS PSP

трейлер

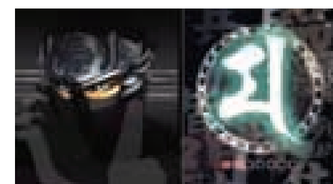
Свежий трейлер Silent Hill Origins – это не только новая порция заставочных роликов и фрагментов игрового процесса. Это еще и великолепный сингл Акиры Ямаоки с вокалом Мелиссы Уильямсон.



ВИДЕОПРЕВЬЮ

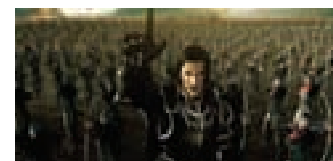
NINJA GAIDEN DRAGON SWORD DC

Настоящие карманные ниндзя используют только стилусы! Видимо, того же мнения придерживается и тов. Итагаки. Инновационное управление, отличная графика и неизменный драйв Ninja Gaiden!



BLADESTORM: THE HUNDRED YEARS' WAR XBOX 360

С одной стороны – классический Musou-боевик. С другой – вовсе нет. Что же это за зверь? Внимайте впечатлениям от демоверсии.

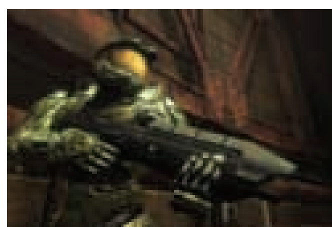


ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

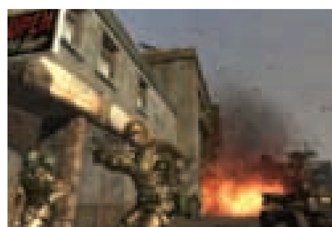
HALO 3 XBOX 360

Вторая переоцененная игра за этот год. Куда катится мир? Впрочем, игра великолепная, что ни говори. Legendary? – Нет. Heroic? – Да.



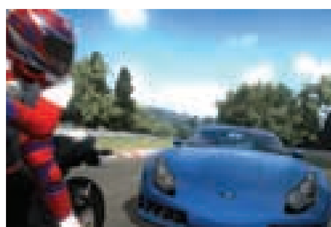
ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS PC

Одна из самых ожидаемых игр во вселенной Quake затрагивает конфликт людей и строггов. «Сломи сопротивление людишек!» (c)



PROJECT GOTHAM RACING 4 XBOX 360

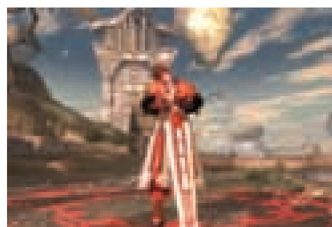
Для тех, кому всегда хотелось прокатиться на спортивном мотоцикле по дождливому Питеру. И не только по Питеру. И не только на мотоцикле.



ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

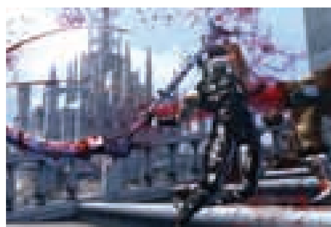
GUILTY GEAR 2 OVERTURE XBOX 360



GRAN TURISMO 5 PROLOGUE PS3



NINJA GAIDEN II XBOX 360

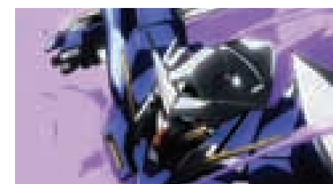


Project Origin PC Xbox 360 PS3 • Infinite Undiscovery Xbox 360 • Gran Turismo 5 Prologue PS3 • Ninja Gaiden II Xbox 360 • Manhunt 2 PS2 • Beowulf PC Xbox 360 PS3 • Guilty Gear 2 Overture Xbox 360 • Too Human Xbox 360 • Rainy Woods Xbox 360 PS3 • Command & Conquer 3: Kane's Wrath PC Xbox 360 • Guilty Gear 2 Overture Xbox 360

БАНЗАЙ

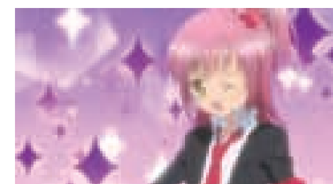
НОВЫЙ «ГАНДАМ»

В этом выпуске – подборка опенингов стартовавших в октябре сериалов. Среди них новый «Гандам» Mobile Suit Gundam 00...



НОВЫЙ АНИМЕ СЕЗОН

...а также Jyushin Enbu, Clannad, Majin Tantei Nogami Neuro, Shugo Chara!, Yattokame Tanteidan, You're Under Arrest Full Throttle и другие.



Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ОСЕНЬ ВЫДАЛАСЬ ГОРЯЧЕЙ НА РЕЛИЗЫ ВСЕВОЗМОЖНЫХ ГРОМКИХ ИГР. И КОНЕЧНО ЖЕ ПОДОСПЕЛИ И ОШЕЛОМЛЯЮЩИЕ ДЕМОВЕРСИИ. В ЭТОТ РАЗ ВЫБОР ПАЛ НА ДОЛГОЖДАННУЮ ЧЕТВЕРТУЮ ЧАСТЬ CALL OF DUTY. ПОКА ВЛАДЕЛЬЦЫ XBOX 360 ПРОДОЛЖАЮТ БЕГАТЬ ПО ТРЕМ МУЛЬТИПЛЕЕРНЫМ КАРТАМ, ВСЕМ ВЛАДЕЛЬЦАМ PC ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ОЗНАКОМИТЬСЯ С ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИМ ДЕМО. ЧТО ПРИМЕЧАТЕЛЬНО, ИГРА ОТЛИЧНО ОПТИМИЗИРОВАНА И ПОЙДЕТ ДАЖЕ НА ОТНОСИТЕЛЬНО СЛАБЫХ МАШИНАХ. ТЕМА ГЛОБАЛЬНЫХ ВОЙН НА ЭТОМ НЕ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ: ВАС ТАКЖЕ ЖДУТ СВЕЖЕНЬКИЕ ЗАПЛАТКИ ДЛЯ MEDAL OF HONOR: AIRBORNE И WORLD IN CONFLICT. НАЙДЕТСЯ И МОДИФИКАЦИЯ FORTRESS FOREVER – «СЕРЬЕЗНАЯ» ВЕРСИЯ ВСЕМИ ЛЮБИМОЙ ИГРЫ, БЕЗ ВСЯКИХ ТАМ СЕНТИМЕТАЛЬНЫХ ХЭВИ-ГАЕВ И ДЕМОМЕНОВ-АЛКОГОЛИКОВ. А ВОТ ЕСЛИ ВАМ АБСОЛЮТНО БЕЗРАЗЛИЧНЫ ВОЙНЫ КАКИХ-ТО ТАМ ЛЮДИШЕК, ШАРОВАРКА «КУРИНАЯ МЕСТЬ. ПЕРВАЯ РАЗБОРКА» СОЗДАНА ИМЕННО ДЛЯ ВАС. //АЛЕКСАНДР УСТИНОВ



НА PC-ЧАСТИ



1 ДЕМОВЕРСИЯ

5 КИНОРОЛИКОВ

1 ГБ ДОПОЛНЕНИЙ

ДОПОЛНЕНИЯ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

FORTRESS FOREVER (HALF-LIFE 2)

ДЕМОВЕРСИЯ

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Однопользовательская демоверсия долгожданной Call of Duty 4: Modern Warfare. Доступна одиночная миссия «The Bog», где геймерам предстоит оказаться в шкуре обычного солдата одного из американских отрядов. Придется даже отбивать и вытаскивать из канавы застрявший танк. Скриптовые сценки не дадут заскучать, вокруг постоянно что-то происходит и взрывается, создается отличный эффект присутствия.





ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- Демоверсии – пробуйте игру еще до выхода.
- Патчи – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- Софт – полезные и бесполезные программы.
- Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- Бонусы – шкурки для Winamp'a, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- Киберспорт – демозаписи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или софтовом DVD-плеере компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не залялана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

Полный список

ДЕМОВЕРСИЯ:
- Call of Duty 4: Modern Warfare

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:
- Battlefield 2
- Call of Duty 2
- Counter-Strike: Source
- Day of Defeat: Source
- Half-Life 2
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- The Elder Scrolls IV: Oblivion

ДРАЙВЕРЫ:
- ATI Catalyst 7.10 Vista
- ATI Catalyst 7.10 Windows XP
- ForceWare Windows XP 163.75
- SoundBlaster X-Fi 2.15.0003 Driver

ПАТЧИ:
- Enemy Territory: Quake Wars v1.1 Интернациональный
- Medal of Honor: Airborne v1.1 Интернациональный
- World in Conflict v1.001 RU

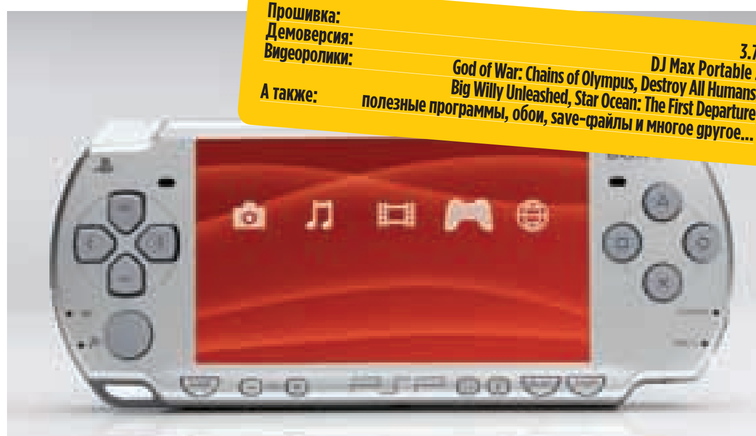
СОФТ:
- RemoveIT Pro XT SE 07.10.2007
- The Cleaner 5.0.0.132
- Smart DVD/CD Burner 3.0.84
- Vextractor 3.91
- XnView 1.91.5
- Becky Internet Mail 2.40.02
- BitComet 0.94
- Free Download Manager 2.5.718
- FTP Now 2.6.73
- FTP Voyager 14.1.0.3
- Natata eBook Compiler Gold 3.0.4
- Yahoo! Widget Engine 4.0.5 Build 184b R3
- AutoGK (Auto Gordian Knot) 2.45
- River Past Video Slice 5.5.4
- SWF and FLV Player 3.0
- VideoCharge 3.10
- Winamp 5.5 Full
- FileRecovery for Windows
- GameGain 2 2.10.8.2007
- Hard Disk Sentinel 2.10
- RightMark CPU Clock Utility 2.30.1
- Super Utilities Pro 7.7
- SuperRam 5.10.8.2007
- System Mechanic Pro 7.1.12
- TweakVI Free 1.0 build 1072

ALAWAR ENTERTAINMENT SHAREWARE:
- Пчеловоломка
- Доктрис
- Гроссмейстер
- Маджонг Артефакт. Глава 2
- Куриная месть. Первая разборка

WIDESCREEN:
- 30 дней ночи (30 Days of Night)
- Футурама: Крупное дело Бендера (Futurama: Bender's Big Score!)
- Хитмэн (Hitman)
- Суинни Тодд, маньяк-парикмахер (Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street)
- Девушка моих кошмаров (The Heartbreak Kid)

PSP ZONE

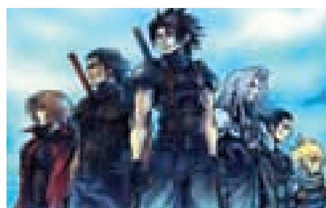
ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА

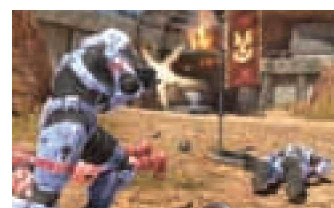


В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демоверсии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

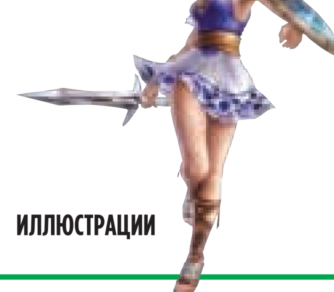
ГАЛЕРЕЯ

НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ


ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА


СКРИНШОТЫ


РУБРИКА «БАНЗАЙ!»


ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

30 ДНЕЙ НОЧИ

Впечатляющий трейлер поведает о горстке людей, пытающихся спастись от вампиров, напавших на небольшой городок Аляски.



ХИТМЭН

Получайте новую сцену с участием Агента 47: убийца уходит от Интерпола, попутно устраняя преследователей.



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

VIDEOCHARGE 3.10

Данная программа предназначена для первичного монтажа фрагментов и конвертирования аудио- и видеофайлов самых популярных форматов. Удобная работа с выбором кадров.

YAHOO! WIDGET ENGINE 4.0.5 BUILD 184B R3

Полезная бесплатная программа для улучшения внешнего вида рабочего стола и расширения его возможностей с помощью Yahoo! Widget.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР

WORLD IN CONFLICT V1.001 RU

Повышена скорострельность артиллерии и стоимость десантного танка, изменена система начисления очков, добавлены функции администрирования сервера и так далее.

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE V1.1

Радиус и сила повреждения M18 Recoilless и Panzerschrek были понижены для мультиплеера. Появилась поддержка выделенных серверов, исправлены некоторые ошибки в настройках игры.

FREEWARE/ SHAREWARE

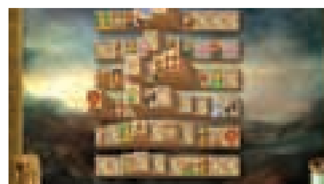
КУРИНАЯ МЕСТЬ. ПЕРВАЯ РАЗБОРКА

Увлекательная «куриная» стрелялка с симпатичной графикой.



ПЧЕЛОВОЛОМКА

Интересная интерпретация знаменитой Lines – с тремя уровнями сложности.



МАДЖОНГ АРТЕФАКТ. ГЛАВА 2

Продолжение логической головоломки с прекрасным оформлением.



PANDA ANTIVIRUS



БОНУСЫ

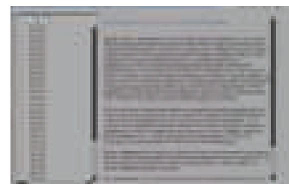
АРХИВ «СИ»

PDF-версии четырех номеров нашего журнала годовалой, трех-, пяти- и семилетней давности.



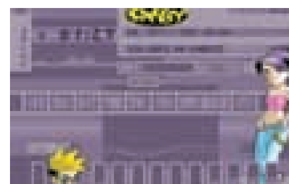
БАЗА DVD

Файловая база наших дисков.



WINAMP

Пять свежих скинов.



WWW

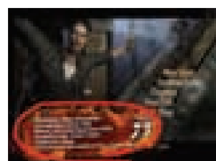
АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

ОШИБКА

«СТРАНА ИГР», НОМЕР 19(244), РАЗДЕЛ «ВИДЕООБЗОРЫ»

В видеообзоре игры Stranglehold допущена ужасающая ошибка. Неведомым образом туда забралась плашка, принадлежащая игре Phantasy Star Universe. Конечно же, разрабатывала игру компания Midway, а дистрибьютора у версии для Xbox 360 и вовсе нет.



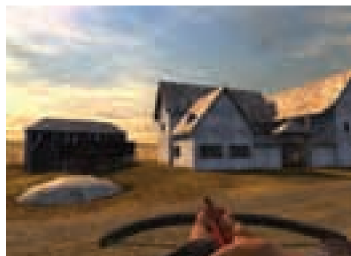
Виноват: Александр «Водка» Устинов

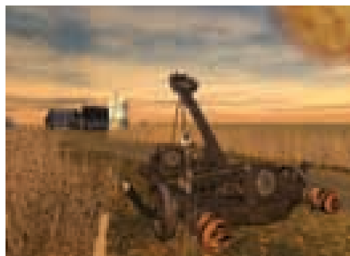
ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО – ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИМ НЕ ДАЕТ УМИРАТЬ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИХ ПОДДЕРЖИВАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ. ТОЛЬКО ДЛЯ ВАС!

BATTLEFIELD 2

Кому-то больше по душе Вторая мировая, кто-то любит будущее, но есть и те, кто стремится в прошлое – в средние века, а то и глубже. Именно для них и создана модификация Fallen Times v1.0. Средневековое фэнтези: людям здесь противостоят орды злобных и хорошо вооруженных орков. Наряду с холодным оружием тут попадаются и примитивные ружья. Также авторы мода реализовали для обеих воюющих сторон катапульты, и получились они очень неплохо! Одним словом, ценителям жанра тут наверняка понравится.

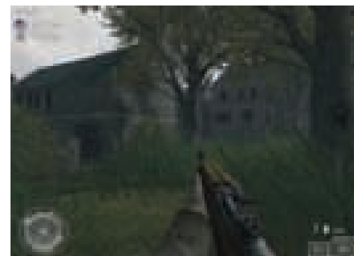




CALL OF DUTY 2

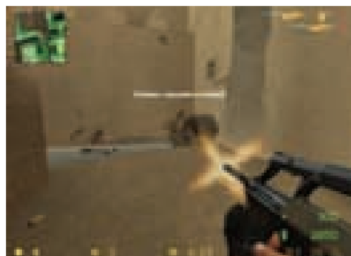
Как обычно, вас ожидает десяток работ самой разной направленности. Для любителей чистого геймплея мы припасли mp_Fobdor's Arena, мало общего имеющую с реальными боевыми действиями Второй мировой. Сделана она нарочито угловато, мол, «ничего лишнего». Еще дальше устремилась mp_Terror Dome v1; достаточно сказать, что здесь есть телепорты. Ну а блюстителям традиций мы рады предложить mp_Djerba Day, mp_Nuenen Netherlands v1.1, mp_Sconseville beta, mp_Ravenloft и mp_The Shop After Hours v1. Тоже хороши!

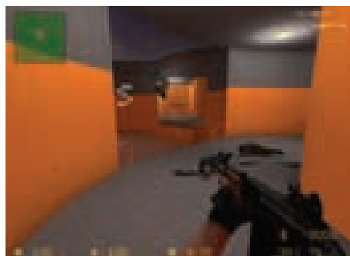




COUNTER-STRIKE: SOURCE

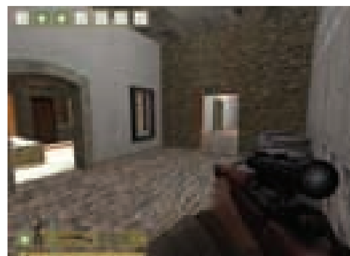
Любителям левой резьбы предлагается Surf Lifematch, очередная карта из Surf-серии. Для поклонников перестрелок нашлась gg_Nine Circles, несколько примитивно выглядящая, но способная похвастать бешеной динамикой; в отличие от аналогичных работ, здесь предусмотрены не пистолеты, а автоматы. В подобном же ключе выполнена gg_Sacrafice, представляющая собой древние развалины, ставшие ареной боев на пистолетах (другого оружия не предусмотрено). Также стоит отметить awp_Wars, cs_op Penthouse, de_Dust Tech и de_Hideout.

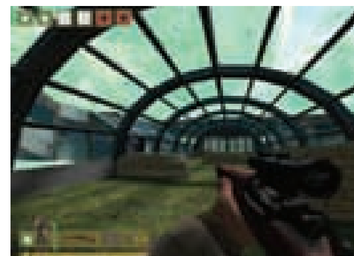




DAY OF DEFEAT: SOURCE

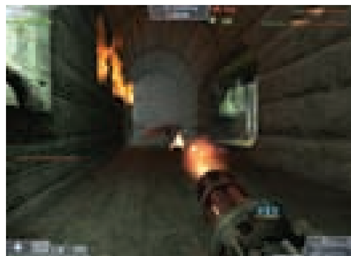
Открывает подборку dod_Colditz beta 1, заснеженный город, в котором американцы развернули подрывную (в буквальном смысле) деятельность. Необходимо поднять на воздух целый ряд объектов, большая часть из которых находится на центральной площади. Те, кому по душе бои на природе, наверняка оценят dod_Copse beta 1, небольшую, но богато оформленную лесную карту. Также стоит обратить внимание на dod_Isernia v1, dod_Isernia Snow v1, а также dod_Isernia Snow Night v1.

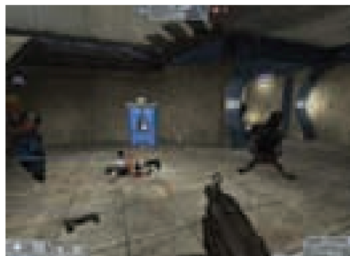




HALF-LIFE 2

Мультяшный дизайн новой Team Fortress понравился не всем, и неудивительно, что среди модостроителей нашлись люди, которые решили сделать «все по-своему». Так на свет появился Fortress Forever, без преувеличения, лучший мод этого месяца. Никаких намеков на мультики, все предельно реалистично – в стиле классической Team Fortress. Создатели Fortress Forever, в отличие от большинства коллег, не стали изобретать велосипед и скопировали концепцию Team Fortress без всякого намека на собственные идеи. Для ветеранов.

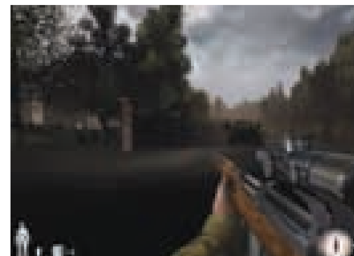




RED ORCHESTRA: OSTFRONT 1941-45

После долгой и продолжительной спячки ожило сообщество Red Orchestra: Ostfront 1941-45. Нельзя сказать, что работы пошли валом, как в случае с Call of Duty 2, тем не менее, пятерка карт набралась. Скоро намечаются и моды, их, судя по всему, ждать осталось недолго. Отдельного упоминания заслуживает ro_Der Bunker Final; битва на этой карте идет за центральный бункер, добираться до него довольно далеко даже на танке или бронетранспортере. Заодно попробуйте ro_Pusack Neisse и ro_Strausberg II v.1.





RFACTOR

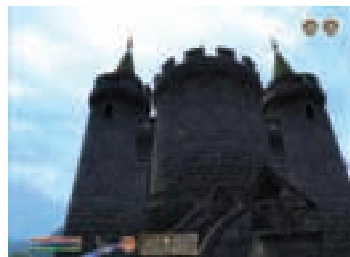
Porsche 911 уже несколько десятков лет является образцом того, как должна выглядеть спортивная машина, неудивительно, что популярность этого автомобиля не знает границ. Для rFactor уже не раз создавались моды, посвященные гонкам на Porsche 911, на сей раз мы предлагаем PCC 2007 1.0. На фоне аналогичных модов PCC 2007 1.0 выделяется прекрасной проработкой машин, кроме того, тут предлагается не просто Porsche 911, а Porsche 911 GT3 последнего поколения – модификация, созданная специально для гоночных трасс.

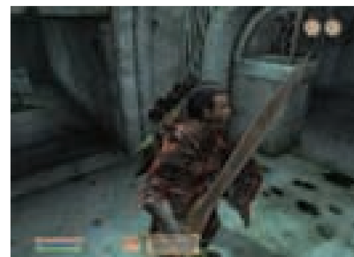




THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Одна из наиболее интересных работ месяца – Mages Guild Portal Tower 1.0, полезное дополнение, которое заметно сократит скорость перемещения по миру игры. Теперь в каждом отделении Гильдии Магов есть телепорт, который ведет в башню, откуда можно перенестись в любое отделение Гильдии. Также немало в подборке набралось различных строений, среди которых особо выделяется The Bruma Mining Corporation 1.1, небольшой плагин, добавляющий в городе Bruma здание горнодобывающей компании.







Call of Duty 4: Modern Warfare

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 1 НОЯБРЯ 2007 ГОДА (США)



В то время как обладатели «больших» консолей и PC пускают слюни на становящуюся все более и более аппетитной с каждым анонсом Call of Duty 4, полным ходом ведется разработка DS-версии Modern Warfare. Занимается ей, правда, не Infinity Ward, а n-Space, чьей предыдущей работой был потрясающий FPS для Gamecube под названием Geist. Обещается характерное для серии обилие скриптов в кампании, а мультиплеер будет возможен как через Multi-Card Play, так и через Download Play. От командного deathmatch'а до Capture the Flag – стандартные многопользовательские режимы будут в полной мере представлены в Call of Duty 4 на DS. Только вот через интернет, судя по всему, поиграть не удастся.



Dynasty Warriors: Gundam

ПЛАТФОРМА: PS3, XBOX 360 | КОГДА: 9 НОЯБРЯ 2007 ГОДА



Mr. Bean

ПЛАТФОРМА: PS2 | КОГДА: 1 НОЯБРЯ 2007 ГОДА

График выхода лучших игр на ближайшие две недели

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие две недели. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

01.11	FlatOut: Head On	Empire	США
02.11	Championship Manager 2008	Eidos	Европа
02.11	FIFA Manager 08	Electronic Arts	Европа
02.11	Hellgate: London	Namco Bandai	Европа
02.11	TimeShift	Sierra	Европа
02.11	Universe at War: Earth Assault	Sega	Европа
06.11	Gears of War	Microsoft	США
06.11	The Sims 2: Teen Style Stuff	Electronic Arts	Европа
06.11	Viva Pinata	Microsoft	США
08.11	Sam & Max Episode 201: Ice Station Santa	Telltale	США
09.11	Alone in the Dark	Atari	Европа
09.11	Beowulf	Ubisoft	Европа
09.11	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Европа
09.11	Unreal Tournament 3	Midway	Европа
13.11	EverQuest II: Rise of Kunark	Sony Online	США
13.11	EverQuest: Secrets of Faydwer	Sony Online	США
13.11	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	США

PLAYSTATION 2

01.11	Mr.Bean	Blast!	Европа
02.11	Buzz! Junior: Monster Rumble	SCEE	Европа
02.11	The Legend of Spyro: The Eternal Night	Sierra	Европа
02.11	The Simpsons Game	Electronic Arts	Европа
02.11	Tony Hawk's Proving Ground	Activision	Европа
09.11	WWE SmackDown! vs. RAW 2008	THQ	Европа
13.11	Boogie	EA	США
13.11	Dancing with the Stars	Activision	США
13.11	Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	Atari	США
13.11	Guitar Hero III: Legends of Rock	RedOctane	США
13.11	Harvey Birdman: Attorney at Law	Capcom	США
13.11	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	США
13.11	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	D3	США

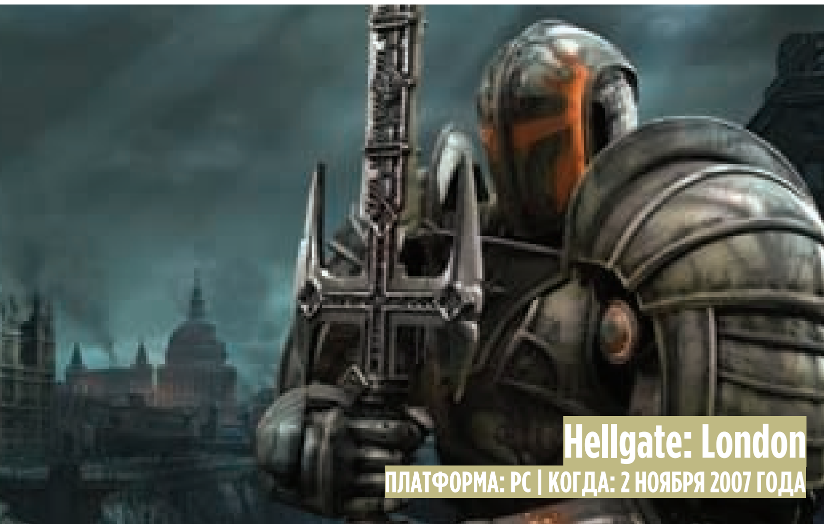
PLAYSTATION 3

02.11	Bladestorm: The Hundred Years' War	Koei	Европа
02.11	Tony Hawk's Proving Ground	Activision	Европа
09.11	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Европа
09.11	Dynasty Warriors: Gundam	Namco Bandai	Европа
09.11	Lair	SCEE	Европа
09.11	Lego Star Wars: The Complete Saga	LucasArts	Европа
09.11	WWE SmackDown! vs. RAW 2008	THQ	Европа
13.11	Beowulf	Ubisoft	США
13.11	Half-Life 2: The Orange Box	Electronic Arts	США
13.11	Soldier of Fortune: Pay Back	Activision	США

Wii

01.11	My Word Coach	Ubisoft	Европа
01.11	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Европа
02.11	Guitar Hero III: Legends of Rock	RedOctane	Европа
02.11	Super Swing Golf Season 2	Tecmo	США
02.11	The Simpsons Game	Electronic Arts	Европа
02.11	Tony Hawk's Proving Ground	Activision	Европа
05.11	Fire Emblem: Radiant Dawn	Nintendo	США
09.11	Balls of Fury	DSI Games	Европа
09.11	EA Playground	Electronic Arts	Европа

Потенциальный хит | Скорее всего, очень даже неплохая игра



Hellgate: London

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 2 НОЯБРЯ 2007 ГОДА

	09.11	Endless Ocean	Nintendo	Европа
✓	09.11	Lego Star Wars: The Complete Saga	LucasArts	Европа
	09.11	WWE SmackDown! vs. RAW 2007	THQ	Европа
	13.11	Brothers in Arms Double Time	Ubisoft	Европа
	13.11	Geometry Wars: Galaxies	Sierra	США
	13.11	Harvey Birdman: Attorney at Law	Capcom	США
	13.11	Medal of Honor Heroes 2	Electronic Arts	США
✓	13.11	Resident Evil: Umbrella Chronicles	Capcom	США
	13.11	Star Trek: Conquest	Bethesda	США
✓	13.11	Tomb Raider: Anniversary	Eidos	США
✓	15.11	Rayman Raving Rabbids 2	Ubisoft	США

XBOX 360

✓	02.11	Bladestorm: The Hundred Years' War	Koei	Европа
✓	02.11	Guitar Hero III	Activision	Европа
	02.11	Naruto: Rise of a Ninja	Ubisoft	Европа
✓	02.11	The Simpsons Game	Electronic Arts	Европа
✓	02.11	TimeShift	Sierra	Европа
✓	09.11	Alone in the Dark: Near Death Investigation	Atari	Европа
	09.11	Beowulf	Ubisoft	Европа
✓	09.11	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Европа
	09.11	Dynasty Warriors: Gundam	Namco Bandai	Европа
✓	09.11	Lego Star Wars: The Complete Saga	LucasArts	Европа
	09.11	WWE SmackDown! Vs. RAW 2008	THQ	Европа
✓	13.11	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	США
	13.11	Soldier of Fortune: Pay Back	Activision	США
	13.11	Turning Point: Fall of Liberty	Codemasters	Европа

NINTENDO DS

	01.11	Boogie	Electronic Arts	Европа
✓	01.11	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	США
	01.11	My Word Coach	Ubisoft	Европа
✓	01.11	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Европа
✓	01.11	Ninja Gaiden Dragon Sword	Tecmo	США
	02.11	EA Playground	Electronic Arts	Европа
	02.11	The Legend of Spyro: The Eternal Night	Sierra	Европа
	06.11	Cooking Mama 2: Dinner with Friends	Majesco	США
	06.11	Dragon Quest Monsters: Joker	Square Enix	США
✓	09.11	Lego Star Wars: The Complete Saga	LucasArts	Европа
	09.11	WWE SmackDown! vs. RAW 2008	THQ	Европа
	13.11	Draglade	Atlus	США
✓	13.11	Mega Man ZX Advent	Capcom	США
	13.11	Orcs & Elves	Electronic Arts	США
✓	13.11	Rayman Raving Rabbids 2	Ubisoft	США

PSP

✓	01.11	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Европа
	01.11	The Sims 2: Castaway	Electronic Arts	Европа
✓	06.11	Silent Hill: Origins	Konami	США
	06.11	SOCOM: U.S. Navy SEALs Tactical Strike	SCEA	США
✓	06.11	The Simpsons Game	Electronic Arts	США
	09.11	WWE SmackDown! vs. RAW 2008	THQ	Европа
	13.11	Beowulf	Ubisoft	США
	13.11	Harvey Birdman: Attorney at Law	Capcom	США
	13.11	Medal of Honor Heroes 2	Electronic Arts	США
✓	13.11	Metal Gear Solid: Portable Ops Plus	Konami	США
✓	15.11	FlatOut: Head On	Warner Bros.	США



Bladestorm: The Hundred Years' War

ПЛАТФОРМА: XBOX 360 | КОГДА: 2 НОЯБРЯ 2007 ГОДА



Вскоре на Xbox 360 в Европе выйдет игра, которая, возможно, положит начало третьему по счету сериалу Koei на тему исторических баталий, где все решают не войска, а невероятно отважные генералы, которым не то что семерых – двадцать человек одним махом зарубить ничего не стоит. Если Dynasty Warriors повествовал о китайских междоусобных войнах, а Samurai Warriors – о японских, то Bladestorm отправит нас во времена Жанны Д'Арк. Правда, в этот раз сыграть за исторических личностей нам не предложат (взамен геймерам предлагается создать персонажа-наемника), а возможностей по командованию отрядами добавят.



EA Playground

ПЛАТФОРМА: WII, DS | КОГДА: 2 НОЯБРЯ 2007 ГОДА



Mega Man ZX Advent

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 13 НОЯБРЯ 2007 ГОДА (США)

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 14 ноября

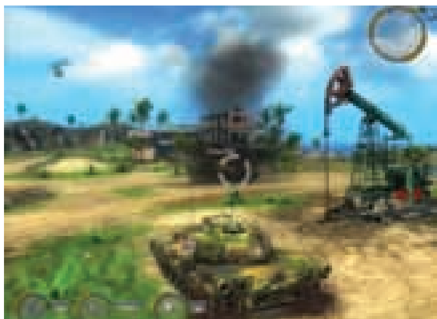
Издательство Electronic Arts решило возродить благородную традицию кооперативного прохождения боевиков. Играть в Army of Two в одиночку в принципе невозможно – все миссии выстроены в расчете на двух бойцов, и при необходимости вашим напарником станет искусственный интеллект. В следующем номере вас ждет обзор полной версии игры – за две недели до ее появления на полках магазинов.

Army of Two

ИНТЕРВЬЮ

DEEP SHADOWS

Свежие новости о разработке Xenus 2 и «Предтеч» – из первых рук!



В РАЗРАБОТКЕ

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR - SOULSTORM

Relic не останавливается на достигнутом – в новом дополнении нас ждут межпланетная кампания и Темные Эльдары.



ОБЗОР

АГРЕССИЯ (PC)

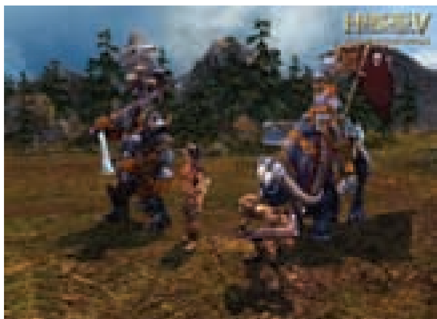
Что получится, если Total War скрестить с «Блицкригом»? Версия Lesta Studios.



ОБЗОР

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: ПОВЕЛИТЕЛИ ОРДЫ

Второе дополнение к «героической» стратегии.



ОБЗОР

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS (PC)

Возможность сыграть за немцев и британцев.



ОБЗОР

XIII ВЕК: СЛАВА ИЛИ СМЕРТЬ

Для самых хардкорных стратегов.



ОБЗОР

FINAL FANTASY TACTICS: THE WAR OF THE LIONS (PSP)

Лучшая тактическая RPG: десять лет спустя.



ОБЗОР

HAZE (PS3)

Дорогой Санта, пусть все вокруг заговорят наконец по-русски!



СПЕЦ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО АКИХАБАРЕ

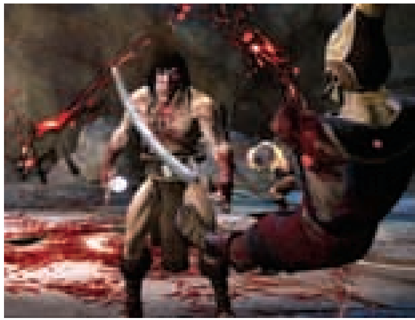
Магазины легендарной токийской улочки.



ОБЗОР

CONAN (XBOX 360, PC, PS3)

Великий киммериец глазами авторов MK: Shaolin Monks.



ОБЗОР

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS (DS)

Рыцарь меча, щита и бомбы в поисках новых приключений.



ОБЗОР

SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 3

Непрерывный суицид?



Мониторы **SyncMaster**

Представьте... в плену у стиля

Вне всяких сомнений, новые мониторы SyncMaster произведут на Вас неизгладимое впечатление. Дело не только в потрясающем качестве изображения. Достаточно одного взгляда, чтобы Вы убедились – дизайн SyncMaster не зря отмечен очередными международными премиями. Новые мониторы вызывают восхищение, даже когда они выключены.

Мониторы SyncMaster. Созданы покорять.



2232BW 2032BW

- Время отклика 2 мс
- Динамическая контрастность 3000:1
- Премия IF Material Award
- Премия IF Product Design Award





ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

PROJECT GOTHAM RACING 4I | ПЕРИМЕТР 2 | HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX | SOUL CALIBUR LEGENDS | HALO 3 | SIMCITY DS

21#246 | НОЯБРЬ | 2007

HALO 3



СТРАНА ИГР

Microsoft

BUNGIE

VALVE

СТРАНА ИГР



TEAM FORTRESS 2

Бука

The Orange Box®